Black Crusade™

The Tome of Excess™

Книга поклонников Слаанеш

v 1.0

WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

Black Crusade™

The Tome of Excess™

Ролевая игра во мрачной тьме
сорок первого тысячелетия

Обновления, другие книги, набор новобранцев,
приём восхвалений и сбор багов:
https://vk.com/wh40krpg_rus

Перевод:
Глава I – Никита Куриленко
Глава I – Василий Телегин и Древние
Глава III – Дмитрий Дронов (Александр Штейн), Str0chan
Глава IV – Сергей Широхов
Редактура – Губкин Михаил, Кардинал Федельштарм и Сергей Широков
Вёрстка – Губкин Михаил, **Фотошоп** - Вадим Малышев

Credits

Lead Developer
Tim Huckelbery

Writing and Development
Kendall Butner, Tim Cox, Matthew Eustace, Craig Gallant, Lee Gunby, Andy Hall, Anthony Hicks, Andy Hoare, and Joe Sleboda

Editing and Proofreading
Andrew Kenrick and David Johnson

Managing RPG Producer
Chris Gerber

Graphic Design
WiL Springer

Cover Art
Mathias Kollros

Interior Art
Jacob Atienza, John Blanche, Alex Boyd, Matt Bradbury, Kevin Chin, Paul Dainton, Vincent Devault, Wayne England, Diego Gisbert Llorens, Dave Gallagher, Zachary Graves, David Griffith, Taylor Ingvarsson, Michal Ivan, Nuala Kinrade, Sam Lamont, Clint Langley, Mark Molnar, Marco Morte, Neil Roberts, Adrian Smith, Stephen Somer, and Ben Zweifel.

Managing Art Director
Andrew Navaro

Art Direction
Andy Christensen

Production Management
Eric Knight

Licensing & Development Coordinator
Deb Beck

Executive Game Designer
Corey Konieczka

Executive Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Special Thanks
Playtest Coordinator Ronald DeValk; "The Librarians" Pim Mauve with Gerlof Woudstra, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd and Joris Voogd; "Unrepentant" Lachlan "Raith" Conley with Jordan Dixon, Nicole Gillies and Aaron Wong; "Cincinnatus 158th Regiment" Trevor Stamper with Brian Gilkison, John Olszewski, Michael Hebert, Beth Oliver, Lynn Register, and Laura Register; "No Guts No Glory!" Adam Lloyd with Ben Newman, Simon Butler, and Sean Connor; "Veterans of a Psychic War" Benn Williams with Chris Lancaster, Aric Wieder, Jessica Williams, Rebecca Williams, and Eric Young.

Games Workshop

Licensing Managers
John French, Andy Hall, and Owen Rees

Head of Licensing
Jon Gillard

Head of Licensing, Legal, and Strategic Projects
Andy Jones

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

© Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, *Warhammer 40,000*, *Warhammer 40,000* Role Play, *Black Crusade*, the foregoing marks' respective logos, *The Tome of Excess*, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the *Warhammer 40,000* universe and the *Black Crusade* game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000–2013, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the Fantasy Flight Games logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without prior permission.

ISBN: 978-1-61661-661-8 Product Code: BC06 Print ID: 1576APR13

Printed in China

For more information about the **Black Crusade** line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Содержание

Вступление

Глава I: Слаанеш

Рождение совершенного страдания 4
Безграничная чувственность 5
Путь искушения 6
Слуги чувственности 10
Демоны 11
Смертные 14
Мириады излишеств 17
Слаанеш и Долгая война 20

Глава II: Рабы ощущений

Во славу Хаоса 23
Шумовой десантник 26
Тёмный апостол 28
Пиратский князь из Изорванной спирали 30
Формирователь плоти с Меланхолии 32
Чрезмерный арсенал 34
Стрелковое оружие 34
Холодное оружие 35
Специальные боеприпасы 37
Модификации оружия и брони 38
Снаряжение 39
Препараты и наркотики 40
Слуги Слаанеш: саботажники Альции 42
Живые скакуны 44
Новые слуги 48
Новые обряды и ритуалы 54

Глава III: Князья боли

Социальные конфликты 62
Правила социальных конфликтов 64
Таланты и особенности 65
Расширенные правила Тёмной славы 72
Искусство соблазнения 76
Приобретения за Тёмную славу 78
Миры за гранью ощущений 80
Раскаяние 81
Гибеллин 88
Малигния 95
Мамона 103
Меланхолия 108
Врата момента 112
Запретный портал 118
Острова Изорванной спирали 123

Глава IV: На грани

Вводная для мастера 130
Часть I: На колени перед Псевданором 133
Часть II: Шесть наслаждений Слаанеш 139
Часть III: Противостояние 145
Последствия 147
Профили НИП 148

Вступление

"Ты веришь, что у чувств есть пределы. Мой бог доказал мне обратное, и в служении ему я познал царства, где неописуемое наслаждение и немыслимая боль сливаются воедино. Пойдем, я покажу..."

– Ласциво Пожиратель, сенсати-экстремис Шипастой лиги

Всем нужны ощущения, дабы знать окружающее, но лишь истинно сведущие понимают, что жизнь без ощущений хуже смерти. Существующие ради ощущений считают переживания обыденной жизни бессмысленными препонами в погоне за всё большими и большими стимулами. Ласковое прикосновение шёлка вызывает одержимость, и малейшее касание пылинки взрывается нервной симфонией. Оттенки вкуса прекрасного амасека прокладывают путь от одного пикантного кусочка к другому, и вкус обостряется до настолько невыразимых гастрономических аппетитов, что целые планеты служат гурману лишь источником новых деликатесов. Симфонии, сыгранной на хорошо настроенной виолончели, уже недостаточно и по мере обострения слуха эмоции начинают вызывать только звуки, разрушающие саму реальность. По мере погружения в излишества ничто не может надолго насытить искателя ощущений, и вскоре поиск новых ощущений становится для него самоцелью. Такие жизни связаны, сознательно или бессознательно, служением Слаанеш, богу Хаоса.

Слаанеш – это олицетворение излишества. Во имя его поклонники разлагают целые миры невыразимыми ритуалами, а военачальники соблазняют звёздные системы сладкими обещаниями невообразимых наслаждений. Его собственная внешность находится вне возможностей Материума, – Слаанеш это мужчина и женщина, вечное воплощение невозможной красоты и желания, независимо от того, кто смотрит на него. Его последователи существуют только для того, чтобы искать новые ощущения и делать себя совершенными, чтобы лучше достигат новых ощущений. Чем совершеннее художник, тем больше он сможет увидеть неестественных цветов, от которых у других вскипят глаза. Только самый чуткий убийца может отличить простой предсмертный вздох, от вздоха гордого дворянина, убитого самым верным своим слугой. Никто, кроме преданного мастера клинка, не познает блаженства искусного удара, рассекающего плоть врага. Всё это и многое другое – всего лишь шаги на пути, который требует всё большего и большего с каждым чувственным достижением. Познать совершенство – значит осознать, что совершенства нет, есть только всё более высокие уровни восприятия и совершенствование своих чувств. И нет этому пусть конца, кроме того, что ждёт их в Варпе – Слаанеш.

О чём эта книга?

«**Tome of Excess**» – это третья из четырёх книг, рассказываются о самых мрачных тайнах Хаоса и их месту в ролевой игре **Black Crusade**. Этот том посвящён Слаанеш, Тёмному князю. Этот вызванный к жизни падением декадентского и гордого ксеновида, именуемого элдар, бог – господин излишеств, стремления к совершенству и чувственным удовольствиям. Для его распутных последователей нет границ, а их стремление привлечь других к поклонению столь же безгранично. В этой книге еретики могут найти новые методы соблазнять врагов и склонять массы к экстатическому рабству, а также новое оружие и снаряжение, помогающие в путешествиях за пределы ощущений.

Глава I: Слаанеш

Эта глава посвящена Князю боли и наслаждения, самому молодому из богов Хаоса, что был рождён благодаря падению элдар в глубины собственной развращённости. Ныне Слаанеш стал вечной немезидой этого вымирающего вида, жаждущей пожрать их души и обречь на вечные мучения. Из своего многослойного царства в Варпе, где каждой удел – ловушка для путешественников, не имеющих воли и силы противостоять его неповторимым искушениям, он заманивает смертных невыносимым удовольствием и неугасимой болью. Немногие могут сопротивляться его зову.

Глава II: Рабы ощущений

В этой главе еретики найдут четыре новых Архетипа: Шумовой десантник, Тёмный апостол, Пиратский князь из Изорванной спирали и Формирователь плоти с Меланхолии. Также она расширяет арсенал, даруя еретику и его врагам новые инструменты и способы развращения, представляет расширенные правила соблазнения и контроля ещё более могущественных слуг, а также новые обряды и ритуалы, с помощью которых можно обращать мольбы к Тёмному князю, и новые модификаторы для них.

Глава III: Князья боли

Здесь игроки найдут новые правила социальных конфликтов и расширенное руководство по взаимодействию с НИП – это позволит еретикам достигать своих целей, не давая врагу шанса узнать, что они уже выступили против них. Она включает новые правила использования, накопления и потери Тёмной славы, а также описывает новые, связанные со Слаанеш и его последователями, миры Вопящего вихря: богохульная Мамона, демоническое Раскаяние, смертоджунгли Малигнии, а также Запретный портал и его смертоносных стражей.

Глава IV: На грани

Еретикам, что входят в силу и добывают славу, может пригодится поддержка пиратских кланов Изорванной спирали и их знания о Вихре. Это приключение переносит героев во дворцы удовольствий развращённых владык этой астероидной цепи, где они будут искать содействия в будущем чёрном крестовом походе против ненавистного Империума. Такой помощи нельзя добиться железом и кровью – понадобится более тонкий, но не менее опасный подход. Если игроки заключат союз с пиратским князем, они станут на шаг ближе к цели; если они потерпят неудачу, то могут навечно остаться рабами в его чувственных казематах.

Слаанеш

Рождение совершенного страдания

•

Путь искушения

•

Слуги чувственности

•

Мириады излишеств

•

Слаанеш и Долгая война

Глава I: Слаанеш

«Каждое мгновение ищи удовольствия, наслаждайся каждой прихотью. Пусть низшие расы чувствуют бремя своей нелёгкой жизни. Мы выше забот или волнений. Нам доступна любая сила, и для нас нет ничего запретного. Мы – истинные хозяева галактики, и все остальные существуют только чтобы удовлетворять наше любопытство. Мы заслужили свою власть. Так давайте же вкусим плоды побед. Время само по себе наше. Мы вечны».

– переведённые глифы эльдар, найденные среди руин Храма Небесного величия

Жизнь большинства существ в галактике жестока и беспощадна. Один безнадёжный день за другим, стремление к власти, завоеваниям или банальному выживанию. Но за пределами досягаемости большинства смертных существует другой мир. Это царство Хаоса, и нечестивые боги что правят им, имеют планы для смертных, на которых обращают свой жадный взор. Такие бесчеловечные намеренья выходят далеко за рамки возможностей скудоумных военачальников и правителей тварного мира. Планы Слаанеш полны искушений, одержимости и восторга – неисчислимых излишеств.

Рождение совершенного страдания

Говорят, что цивилизация создаёт богов по образу и подобию своего народа. Зачастую эти боги остаются скорее фантазией и идеей идеи, а не действительно могучими сущностями. Но этого нельзя сказать о Тёмных богах Хаоса. В равной степени ужасные и могущественные Губительные силы совершенно реальны, и этот факт подтверждается тысячи раз в день самым кошмарным образом — их действиями в материальном мире.

Эти чудовищные боги живут в постоянно меняющейся реальности Варпа, где время, расстояние и размеры не имеют значения. Прихоти богов там сливаются со снами и кошмарами смертных, и воплощают бесформенное в реальность. Творения, которые были бы немыслимы в ином месте, могут существовать здесь. Целые миры сливаются в одно мгновение. Бесформенные желания, которые когда-то теплились только в подсознании разбитого разума, превращаются в существ и поглощают тела и души сломленных смертных, чьи мучительные видения дали им жизнь. Так же быстро миры и существа растворяются в вихрях энергий, что их породили. Для них это обыденность жизни в царстве Хаоса.

Если верить легендам, одно из них существ родилось в Варпе благодаря развращению и разложению целого вида. На протяжении тысяч лет, древние эльдар, одолеваемые необузданными страстями и наделённые почти безграничными психическими способностями, позволили себе пребывать в немыслимом декадансе. Из-за их пси-способностей, страстей и уникальной связи с Варпом, коснувшаяся их порча стала необычайно опасна. Но даже эта смутная легенда для большинства обитателей галактики остаётся не более, чем легендой. Ещё хуже известны секреты, сокрытые в священных и почти недоступных хранилищах Чёрной библиотеки – древнего хранилища эльдарских знаний, укрытого глубоко внутри Паутины. Хранимые в этих мрачных залах древние рукописи повествуют об невообразимой катастрофе, которая навсегда изменила галактику. Из порочных мыслей, поступков и деяний эльдар родился новый, настоящий бог, который был отражением того вида, что невольно подарил ему жизнь. Его яростное рождение ознаменовало окончательное падение древнего вида.

Фолианты Чёрной библиотеки говорят, что Слаанеш родился от неуправляемой, чрезмерной тяги к новым ощущениям, которая поглощала почти каждого эльдара каждый день и каждую минуту. Благодаря невероятно развитым технологиям и психическому мастерству, которые этот вид совершенствовал тысячелетиями, они проживали дни в невообразимой роскоши. Им не нужно было работать руками, бескопоиться о внешних врагах или том, как прожить ещё один день. У них не было никаких моральных барьеров. Им не нужно было думать о том, как их действия повлияют на других, даже на их собственные семьи, поскольку никогда не придёт время, когда они будут нуждаться в них. Всё было их собственностью. Страсти горели глубоко в их душах, ничем не сдерживаемые и утоляемые без всяких ограничений, страсти, которых другие виды не могли и представить. Разум, свободный от любой ответственности или страха возмездия, был способен полностью погрузиться внутрь себя и заблудиться в неведомых безднах, ища ранее немыслимые развлечения и ощущения. Когда целый вид расшатывает свой разум таким образом, в Варп вливается необычайно много энергии, на которую откликаются неестественные сущности, обитающие в там.

Самый мрачный момент в истории эльдар, их Грехопадение, – это поучительная история, которую хранители Чёрной библиотеки, известные как Чёрный совет, постоянно изучают. Они надеются найти путь, позволяющий вернуть свой народ к истокам или, по крайней мере, позволить ему выжить, избежав надвигающейся гибели. В легенде говорится, что подавляющее большинство представителей древнего вида были поглощены мгновенно, ибо были не готовы к к необузданной страсти и извращённости своего бога. Их разумы, и что ещё хуже души, были связаны с Хаосом совершенно непредсказуемым образом. Они стали рабами тьмы, и стоило их новорожденному хозяину того захотеть, как души целого вида стали его пищей.

Очарование Слаанеш

Для большей части оставшихся эльдар рождение Слаанеш и падение их цивилизации ознаменовали глубокие изменения в том пути, который они избрали не только как вид, но и как личности. Бежав прочь на рукотворных миры, они создали приняли там новый образ жизни, главной опорой которого стала дисциплина и решимость бороться против своего кошмара и во имя выживания. Эту решимость подкреплял страх, который подчинил подавляющее большинство тех, кто сопротивлялся переменам. Слаанеш не хватило душ, которые он собрал в миг рождения. Он продолжал искать каждого

оставшегося эльдар, наслаждаясь сочным вкусом каждой поглощённой души. Для члена столь гордого в прошлом вида, мысль о том, что он станет кормом извращённого бога, была ужасающей. То, что это божество было сотворено их руками, только усиливало ужас.

Однако некоторые отказались меняться. Из чувства гордости, неповиновения или просто неспособности бороться с собой, некоторые эльдар продолжали идти по пути излишеств и чувственного наслаждения, и более того – они делают это по сей день. Они проживают каждый миг, зная, что он может быть последним не только в земной жизни, но и в вечном существовании. Это острое чувство риска, делающее каждое мгновение последним, подталкивает их побаловать себя ещё большим развратом и испытать новые ощущения. Впрочем, они не единственные, кто проклял себя таким образом.

Силам Хаоса подвластны столь многие не потому, что Губительные силы представляют собой некую эзотерическую и на редкость заманчивую идею; нет, они настолько коварны, потому что прямо противоположны друг другу. Кхорн – это неотъемлемая природа конфликта и борьбы. Нургл – неизбежность смерти и распада, неизбежная предопределенность небытия. Тзинч – постоянно меняющаяся природа Вселенной и необходимость ощущать некоторую степень контроля. Всё это – основные инстинкты, первобытные части сущности каждого живого существа. Слаанеш ничем не отличается. Его привлекательность основана будто бы невинных идеалах: стремлении каждого существа к счастью и желании совершенствоваться. Очень мало, если вообще хоть что-то, имеет больше влияния на сердце любого смертного, чем желание во всех его формах. Оно универсально. Все существа хотят большего, чем они есть. Они никогда не будут удовлетворены. Там, где имперский гвардеец ищет славы, он находит Слаанеш. Там, где вольный торговец ищет богатства, он находит Слаанеш. Какими бы ни были желания, они приводят к Слаанеш и вечному проклятию.

Безграничная чувственность

«Разумеется, мой народ любит меня. Только безумец считает иначе! Ускорьте работу над Великим залом изваяний, чтобы все могли обожать меня, даже если меня рядом нет».

– Валаш Приксетти, губернатор Приксетти VII

Присутствие Слаанеш проявляется по всей галактике множеством способов. Радость родителя при рождении ребенка, гордость коммодора, чей флот успешно воплощает хитрую тактику, возбуждение сердец влюбленных, объятия любовницы, пьянящий прилив облегчения, напоминающий солдату как хорошо быть живым после неожиданной схватки – все эти ощущения доставляют удовольствие Хозяину радостей. Однако их недостаточно. Уничтожение эльдар и погоня за немногими выжившими доставляют ему огромное наслаждение, его желания куда обширнее.

Каждый вдох – это возможность почувствовать новый аромат. Каждый опрокинутый стакан – это шанс почувствовать новый вкус. На поле боя каждый удар цепного меча может вызвать никогда прежде не слышанный крик, преисполненный боли. Из своего сверкающего дворца Повелитель излишеств наслаждается каждым новым

ощущением. Он наставляет и направляет жителей галактики к новым вершинам ощущений. Его божественные чувства находятся далеко за пределами того, о чём смертный может даже мечтать, но это не значит, что Слаанеш оставит галактику на произвол судьбы. Для него звёзды, планеты, и, конечно же, сама ткань реальности - это просто игрушки, которые он толкает, пихает, рвёт и связывает своей волей, чтобы выжать все ощущения, до последней капли.

Те же, кто решил служить Слаанеш, подражают ему, как только могут, ограниченные своими смертными телами и воображением. В каждом уголке галактики поклонники Слаанеш изобретают новые удовольствия и испытывают себя, пытаясь пережить невиданные доселе ощущения. Это может быть что-то низкое, подобно новой позе в плотских утехах, или создание шедевра, столь глубокомысленного, что никто из созерцающих не сможет остаться равнодушным. По-настоящему вдохновлённые, однако, имеют больше игрушек. Лишь немногие имели удовольствие наблюдать, как целые отряды космодесантников испаряются под огнём титана «Покоритель». Еще меньше слышали, как миллион голосов кричит в агонии и следующую за этим тягучую тишину, в которой бомбы с нуклеиновой кислотой растворяют их плоть. Большинству не хватает ума придумать, как испытать эти прелести. Скорее всего, это невозможно даже для величайших излишеств, которые только можно вообразить в царстве смертных. Но в Царстве Хаоса возможно всё.

Путь искушения

«Я готовился войти в его царство, ожидая встречи со стражей, которая попытается разорвать меня клыками и когтями. Я предполагал, что найду хотя бы укрепления, которые помешают мне. Но я не нашел ничего. Земли передо мной были открыты и нетронуты. Поля переливались золотом, а леса плодоносили сапфирами и изумрудами. Я сделал шаг в это волшебное место, и сразу понял, что пропал, попался на крючок»

– из еретического тома «Признания кардинала Вогальты»

Каждая Губительная сила имеет собственные владения в царстве Хаоса, где планирует падение мира смертных и восхождение к власти над братьями. Большинство таких империй защищают от вторжения неисчислимые армии, ибо не только боги пытаются завоевать друг друга – встречаются настолько безумные смертные, что готовы вторгаться в Имматериум.

Слаанешу нет подобных и здесь. Он не пытается отпугнуть чужаков. Он приглашает их, а свой сверкающий дворец, защищённый множеством испытаний. Истории, подобные записям кардинала-еретика, описывают Дворец наслаждения лежащим в центре империи, в окружении шести других областей, что расходятся вокруг концентрическими кольцами. Каждое кольцо несёт свои искушения и щедро делится с гостями, умоляя их поддаться удовольствиям.

Искушение – это оружие, такое же мощное, как и цепной меч или болтер. Ловушки сами появляются перед путниками, жаждя уничтожить слабых и обманутых. Тела поддавшихся бесчисленным искушениям Тёмного князя, проваливаются под землю или превращаются в статуи, которые украшают пейзаж. Души же потерянных и проклятых несчастных питают ненасытный голод Слаанеш. Потому он и приглашает их к себе – чтобы те могли насытить его и его царство. Те, кто проходят первые испытания, могут попасть в поле зрения Слаанеш, на краткий миг развлекая его: он наблюдает, как они сопротивляются, только для того чтобы неизбежно потерять себя перед тем или иным удовольствием. Те немногие, кто проберётся через стены Дворца наслаждений, могут быть удостоены встречи с самим Господином излишеств. Никто никогда не сумел сделать этого без дозволения Тёмного князя, и каждый узревший его совершенство, падал на колени и отдавал свой разум, тело и душу новому господину.

Алчность

Экклезиархия рассказывет истории о заблудших душах, таких как кардинал-еретик, чтобы предостеречь своих слуг об опасности искушения, опираясь на безумные описания владений Тёмного князя и его приспешников. Не имеет значения, есть ли у этих рассказов реальная подоплёка или это просто бред, вызванный лихорадкой или наркотиками. Реальные или выдуманные, эти истории надёжно защищают простодушных от мечтаний о богатстве и удовольствиях, которые они могут получить.

Исследователи Губительных сил, собирающие воедино рассказы о невозможном царстве удовольствия и боли, часто указывают что первая из областей Слаанеш сталкивает

Красота во тьме

Говорят, что если смертный узрит хотя бы мимолетный проблеск телесной формы Слаанеш, он потеряет себя. Вся добродетель и чистота, за которые он когда-то цеплялся, будут отброшены в одно мгновение и заменены порочными желаниями тёмного и развращённого распутства. Очарованный смертный станет пойдёт на любой разврат, о котором ему шепнёт Повелитель наслаждений.

Мало кто осудит душу, попавшую в такую ловушку, ибо все рассказы о Слаанеше описывают его как воплощённое совершенство. Ни мужчина, ни женщина, но и то и другое, Тёмный князь может принять облик, наиболее приятный для зрителя, обеспечивая желание, послушание и стремление служить.

Чаще всего Слаанеш изображают молодым мужчиной, полным жизни и наделённым непреодолимым обаянием. Эта внешняя красота маскирует жестокость и желание подчинить, ибо Слаанеш не нужны льстивые слова или клятвы преданности. Поклонники Слаанеш тоже используют обещания, хитрость, красоту и обаяние как оружие, чтобы заставить других выполнять их приказы. Они стремятся подчинить волю других и с её помощью достигнуть своих целей – познать новые ощущения, раздвинуть границы излишеств и достигнуть совершенства. Таковы идеалы их обольстительного бога, а боги обладают силой, способной превзойти то, на что может надеяться смертный. Слаанеш совершенен и прекрасен, но совершенство и красота – не более чем инструменты, которые он использует, чтобы воплотить в жизнь самые тёмные, самые извращённые желания и планы.

посетителей с захватывающим зрелищем невероятных богатств, о которых и не мечтают даже самые скупые купцы. Безумные книги описывают деревья, травы и другие растения, сделанные из живого золота. Нежный бриз заставляет траву мерцать, как воды океана под полуденным солнцем. Ветер, пролетая над травой и сквозь ветви деревьев, становится похож на голос, который призывает взять столько, сколько хочешь. Горы, что поднимаются на горизонте, отражают великолепный тёплый свет, давая понять всем, кто их видит, что они тоже из золота. По краям тропы можно увидеть валяющиеся камни – не гранитные или простые булыжники, но рубины и изумруды. Всегда найдётся место для ещё одного самоцвета, ещё одного золотого самородка. Блуждающим душам, попавшим в сюда, стоило бы вспомнить рассказанные им легенды, ибо стоит только отвести взгляд от богатств, как картина предстанет в новом свете. Костей и других останков здесь не меньше чем золота. Это всё, что осталось от тех, кто набивал карманы, сумки, руки и ботинки таким количеством золота, что не мог сдвинуться с места. Не желая терять богатства, они умерли с улыбками на лицах, радуясь своим сокровищам, несмотря на приближающийся конец.

Когда день сменяются ночью, а золотые оттенки – лёгкой синевой, небо начинает непрерывно мерцать. Небеса заполняются алмазами, и кажется, что их легко сорвать, стоит только добраться чуть выше. Многие стараются сделать именно это, забывая о себе и не обращая внимания на окружающий мир. Они рвутся всё выше, взбираются на деревья из чистого золота и даже прыгают с их ветвей, ломая кости и калечась. Так они находят свой конец, но умирают счастливыми, ибо в сознании своём они видят лишь горсти сверкающих драгоценностей. Радость, однако, их будет недолгой. В обмен на мгновение ложной эйфории, они отдают свои бессмертные души.

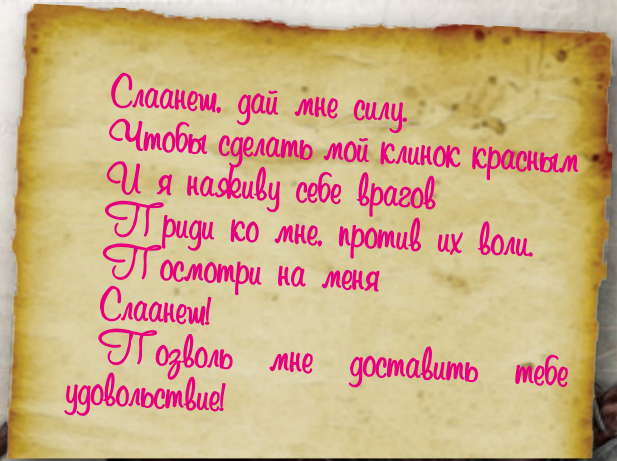
ЧРЕВОУГОДИЕ

Прошедшие первое испытание безумцы говорят, что если нарушитель пересечёт золотые поля, не поддавшись жадности, то сталкнётся с огромным озером, чей берег исчезает вдали. Единственной видимой землёй остаются островки, соединённые друг с другом сетью мостов. В этом озере вместо воды течёт лучшее вино, но нет ничего, чем его можно было бы зачерпнуть. Букет у вина крепкий, приятный и заманчивый. Слова пламенных проповедей тускнеют пред лицом такой безмятежности. Большинство «гостей» быстро преклоняют колени и пьют прямо из озера. Сознание плывёт от восхитительного опьянения, и многие продолжают пить, пока не скользнут вглубь и не исчезнут в глубинах озера, чтобы больше никогда не появиться вновь.

Способные оторваться от вина и бросить более пристальный взгляд на острова, могут увидеть горбатых гигантов, держащих громадные столы, ломящиеся от роскошных яств. Здесь представлены экзотические фрукты, свежий хлеб и мясо всех видов. Доплыть до островов можно, но чрезвычайно опасно и многие из тех, кого желание толкнуло в эти волны, присоединяются к бесчисленному множеству сгинувших под обманчивыми рубиновыми волнами. Но тех, кто смог доплыть, ждёт потрясающая награда. Каждый кусочек вкуснее всех блюд что они когда-либо пробовали. Это декадентское удовольствие для языка. Странник начинает есть всё быстрее и быстрее. Прожорливый едок закидывает еду в рот целыми горстями. В слепой жажде он не замечает, что некоторые прекрасные запахи исходят от поразительно знакомых туш. Даже если он каким-то образом прекратит объедаться и поймёт, что его ждёт, он не сможет остановиться. Полностью преданный обжорству смертный перестает есть лишь, когда не выдержит его тело – он падаёт и присоединяется к своим предшественникам, ожидая следующего голодного гостя.

ЧУВСТВЕННОСТЬ

Возможно, нет более легкого способа развратить смертного, чем воззвать к его низменным инстинктам. В Империуме целые библиотеки заполнены историями о гибельной природе телесных желаний, и руководствами по борьбе с ними. В глубине души любой проповедник знает, что его



община будет развращена скорее страстью, нежели любым другим искушением. Само собой, Тёмный князь также знает об этом, и именно поэтому легенды гласят, что третье кольцо наполнено видениями, запахами и ощущениями, которые волной обрушиваются на тело и разум каждого, кто зашел так далеко.

Кольцо это плетено манящей травой, освещенной дразнящими, золотыми отблексами. Лёгкие шатры, словно сотканные из снов, демонстрируют видения, извлечённые из подсознания тех, кто смотрит на них, формируя извилистые коридоры, настолько узкие, что путешественник не может не прикоснуться к ним и почувствовать их нежные объятия. От одного зрелища к другому, посетитель путешествует сквозь череду ярких картин, каждая из которых ещё более извращённа и привлекательна, нежели предыдущая. Грубые тела в притонах подульев, или элегантные тенистые салоны шпилей не могут даже представить ничего похожего на то, что предлагает Повелитель удовольствий. Демоны и смертные сплетаются телами, пока не становятся едиными. Это настолько привлекательно что сложно не смотреть на эти манящие зрелища. Сопротивляться этому практически невозможно.

Вида и звука предлагаемых удовольствий достаточно, чтобы очаровать большую часть наблюдателей. Однако давление на органы чувств не оканчивается этим. Воздух пропитан ароматом, настолько тяжёлым и вездесущим, что проникает в плоть всех, кто проходит через него, ускоряя сердце и обостряя чувства сверх того, что можно представить. От этого плоть становится сверхчувствительной даже к самому нежному дыханию воздуха или нежной ласке. От тлеющих в жаровнях благовоний исходят запахи, что вызывают воспоминания о любовных встречах прошлого.

Смертный в этом состоянии – лёгкая добыча для источников удовольствий, что его окружают. Приблизившись к своим безвольным жертвам, демонетки предлагают уют мягкой чувственной плоти, поцелуи бритвенной остроты уст и объятья пронзающих когтей.

ВЛАСТОЛЮБИЕ

К какой бы расе не принадлежал воин, и какой бы чин не носил – он всегда думает о славе. Войска вдохновляются на невообразимые для них подвиги речами командиров, что поддерживают боевой дух предвкушениями славной победы. Когда бой выигран, возвращающиеся герои держат голову высоко поднятой, и купаются в похвалах и обожании. Зачастую это не проходит бесследно. Герой думает, что можно добиться большего. Что его слава может быть больше. Иронично, что не меньше он начинает страшиться потерять славу, бояться неудач и насмешек. Такими мыслями устлана дорога к Слаанеш.

К этому греху уязвимы не только воины. Правители, церковники и даже культисты также жаждут одобрения. Даже отцы хотят, чтобы дети смотрели на них с гордостью. Путь, описанный в исповеди кардинала-еретика, переполнен заблудшими душами – это путь, ведущий в четвёртый круг владений Темного князя.

Он свой для каждого гостя, хотя у многих обличий есть общие черты. Воина будут приветствовать неисчислимые толпы, с ликованием выкрикивая его имя и возводя статуи в его честь. Планетарные губернаторы могут видеть себя столь искусными государями, что в их рук попадает власть над всей системой. Так или иначе, жертве видения будет невероятно трудно вырваться из этого сна. В отличие от снов, в этих до боли реальных видениях нет ничего невозможного. Каждый солдат видел, как возвышаются и идут к славе другие. История полниться рассказами о губернаторах, правящих целыми секторами. Всё это придаёт видениям правдивости, уводя мечтателя всё дальше и дальше в иллюзорные глубины.

Только неуверенность, что грызет некоторых, позволит вырваться на свободу. Когда это случается, морок развеивается, обнажая, всего на мгновение, громадную равнину, покрытую чёрной сажей. Кучи костей, погребённые под телами миллионов, стоящих и лежащих в сожжённой золе, но всё ещё пленённых в ловушке собственных иллюзий. Ужасная реальность пропадает почти мгновенно, и путешественник сталкивается с ловушками следующего круга.

Под твоей кожей

Владыка возлежал на подушках, совершенно очарованный, впрочем, как и всегда. Ибо перед ним изгибалась его любимая танцовщица, а ароматические свечи уже догорали после восхитительных часов соблазнительных колебаний. Шалла танцевала, и с каждым па назем ложился ещё один кусок шёлковой ткани. Каждая лента была пропитана смесью пота и духов, но именно текстура лишала его дыхания. Она была невероятно мягкой и текла, как вода, но цеплялась за плоть неописуемым образом, который он не мог найти ни в чём другом. Он мог только ласкать кожу тканью, зная и страшась, что после того, как она уйдёт, материал никогда не будет доставлять такого удовольствия. Он прочёсывал улей, совершал набеги на запретные рынки, умолял вольных торговцев, но не находил ничего подобного.

Танец подходил к концу, и владыка заплакал. Он собрал материал вокруг себя, стараясь извлечь все ощущения, какие только мог. Она смотрела на него глазами, которые ласкали его, как её шелка.

– Ах, мой господин, не плачьте так, – её слова были приторными и густыми. – Шалла много танцевала для тебя и знает, как вечно чувствовать прикосновения моих тканей, – она подошла к нему, заложив одну руку за спину.

– Ты должен почувствовать их полностью. Ничего не может стоять между тобой и этим, – она вытащила тонкий, блестящий клинок и вложила его в нетерпеливую руку владыки. – Сними слои и испытайте совершенное прикосновение.

Она повернулась и зашагала прочь, улыбаясь влажным, хриплым звукам и низким стонам, наполнившим комнату. Её голос перешел в шепот.

– Ещё одно подношение тебе, мой повелитель мучительных желаний.

ГОРДЫНЯ

Легенда гласит, что когда мёртвый бог Империума создавал космодесантников, перед ним стояла трудная задача – сотворить воина, который служил бы ему, совершая великие подвиги и достигая невозможного, но понимая, что заработанная во имя Императора слава не принадлежит им, что они просто оружие в его руках – бесспорное и послушное. Как известно тем, кто изучал те древние времена, мёртвый бог потерпел неудачу. Вслед за гордыми примархами, которые задались вопросами о планах Императора и решив, что смогут сделать всё лучше, легионы восстали. Всё это время они слышали слова Господина сладких речей, как и все, кто добирается до его пятого домена – если верить богохульным рассказам.

То, что кажется могучим лесом и густыми рощами величественных деревьев, в которых скрываются уединённые поляны, конечно же ловушка. Сбивающие с толку звуки деревьев обращают разум в глубины собственного сознания. Долгая прогулка даёт время. Поляны уютны и спокойны. В центре каждой находится неподвижный бассейн, который приглашает путешественника посидеть и поразмыслить. Заглядывая в бассейн, он вспоминает о своих достижениях и размышляет о том, чего ещё может достичь, а в это время, подлесок начинает подкрадываться к нему. Злобные ветви касаются его. С деревьев спускаются удушающие виноградные лозы, аккуратно опутывая шею мыслителя. Когда он закрывает глаза и представляет, как сражает легендарных врагов, покоряет галактику, или получает торговый патент, воды бассейна поднимаются и принимают облик, отражающий поражение мечтателя. Чувствуя неправильность, незадачливый посетитель открывает глаза и сталкивается с видением стыда и поражения, а мгновение спустя виноградные лозы начинают рвать его плоть и выдавливать воздух из лёгких. Звук последнего крика, затихающий от нехватки воздуха, вызывает восхищение у Князя болезненного экстаза.

Немногие путешественники не поддаются искушению помечтать и оказываются избавлены от мучений осознания своего провала. Они встают, измученные испытаниями, и переходят в шестое и последнее царство, которое стоит между ними и Дворцом наслаждений.

ПРАЗДНОСТЬ

Жизнь в сорок первом тысячелетии трудна, коротка и жестока. Для многих каждый день – это борьба за выживание, и даже лишённые гнетущего ига Империума, не лишены тягот. Элдар должны быть уверены, что их рукотворные миры снабжены всем необходимым и готовы защищаться от вторжений, а каждый миг существования их преследует знание того ужасного будущего, которое может их ждать, если до их душ доберётся Повелитель боли. Тем не менее, телам нужен отдых. Безусловно, любой странник, попавший на последнее из оборонительных колец Слаанеш будет измотан и заслуживает покоя.

Избежавший ласкающих мук предыдущих пяти владений и способный преодолеть соблазн этого, несомненно станет легендой. В благоухающих дворцах и развращённых притонах его ждёт величайшее искушение – покой. Все заботы остались в прошлом и никогда не вернутся. Все мучения – лишь смутные воспоминания. Есть только пляж мягчайшего песка, согретый лучами золотого солнца. Мягкий ветерок гоняет рассеянные облака по идеально лазурному небу. Тот же бриз несёт завораживающую музыку, успокаивающую дух. Земля сама поднимается вверх чтобы приютить тело утомлённого скитальца. Херувимы начинают снимать пластины брони и все обременительные вещи. Объединяясь из соленых брызг волн, разбивающихся на берегу, фигуры с успокаивающими чертами лица и ласковыми руками разминают уставшие мышцы. Воспоминания о трудном путешествии исчезают в никуда. Последнее пристанище усталого путника.

Для странника этот покой станет вечным, если его воля не сможет вернуть сознание в реальность. Решимость отбрасывает успокаивающие видения обратно в море и позволяет снова взяться за оружие. Колоссальное усилие может заставить сильнейших странников встать и направиться к конечному пункту. Впереди – Дворец наслаждения, и, конечно, любой, кто смог пройти через эти шесть испытаний, готов к тому, что его ждёт.

Дворец наслаждений

Решительный воин, демон или смертный, который пережил опасности шести кругов и их обитателей, предполагает, что Дворец Наслаждений, резиденция Слаанеш и место силы, будет защищаться легионами демонеток и извергов. Он уверен, что хранители секретов обрушатся на любого нарушителя, добравшегося до обители Тёмного князя, чьи владения окружают толстые стены и башни.

Однако Слаанеш такая оборона не нужна. Любой захватчик – от одинокого космодесантника, до легионов кровопускателей – обнаружит, что единственные защитники дворца – это статуи из совершенного алебастра и идеально ухоженные деревья. Как бы ни были смущены эти воины, ничто не может подготовить их ко встрече с повелителем этого мира. Пока незваные гости удивляются отсутствию защиты, воздух трепещет. Невидимые хоры поют, и уши стонут от нечестивых гармоний, и Бог снисходит к врагам своим. Уверенно двигаясь в сторону ошеломлённых захватчиков, Тёмный князь улыбается. Этого достаточно, чтобы полностью обезоружить любого. Они потеряны, но это их уже не заботит. Именно поэтому в легендах нет крепких стен или демонических орд. В них попросту нет нужды. Невозможно сопротивляться совершенству.

То, что станет с попавшими в ловушку, выходит за рамки догадок и мечтаний – скорее это ближе к лихорадочному сновидению. Ни одна душа, что нашла тропинку ко Дворцу наслаждений не вернулась, чтобы рассказать об этом. Исследователи недопустимого и упадочного спорят не только о судьбе тех, кто зашёл так далеко, но даже о строении земли и самого дворца. Если нет свидетельств из первых рук, кто может сказать, как выглядит этот дворец? Некоторые говорят, что это единственное скромное строение, на чьем фоне появление Господина одержимости ещё более грандиозно. Другие утверждают, что это самое роскошное строение из когда-либо существовавших или задуманных, растянувшееся на мили во всех направлениях, включая небо. Но большинство согласны с тем, что здание должно быть великолепно. Бог избытка и совершенства должен иметь соответствующее жильё. Если это верно, то золотые и мраморные шпили обязательно окружают внутренний двор, в котором размещены статуи, исполненные с изысканным реализмом. Возможно, эти изваяния – это путники, поддавшиеся разоружающему обаянию Слаанеш. Если это так, то их лица несли бы вид абсолютной радости. Эти статуи навечно запечатлели бы прекрасный миг благодати, которую несчастный чувствовал в присутствии совершенства.

Может быть, Слаанеш – единственный обитатель своего дворца. Возможно, ему не нужны демоны в его внутреннем святилище. Или, может быть, Дворец наполнен жизнью и представляет собой логово беззакония, где непревзойденная игра длится вечно. Как бы то ни было – это место силы Повелителя наслаждений, Влыдыки болезненного удовольствия, Бога одержимости. Здесь живет Слаанеш.

Слуги чувственности

«Мы можем с ним поиграть, хозяин? Он выглядит таким несчастным. Давайте поможем ему улыбнуться. Пожалуйста? Или, по крайней мере, давайте вырежем улыбку на его лице, когда он перестанет кричать»

– Азейла, чаровница Слаанеш

Господин избытка – это молодой бог, хотя такие понятия как «возраст» или «продолжительность жизни» неприменимы к существу, существующему вне линейного времени. Тем не менее, эта молодость не ограничила количество попыток пополнить ряды смертных последователей и демонических слуг, и нет числа тем, кто полностью отдал себя ему в руки. Запретные знания что предлагает Слаанеш, и тайные желания которые он делает возможными, привлекают бесчисленные миллиарды людей. Смертные последователи никогда не смогут стать единым целым с Слаанеш, как его демоны, тем не менее они бросаются в объятия подобно слугам, ревностно ищущие того, что демон считают естественным – полного единения. Вихри и ветра Варпа, скользящие по планетам реального пространства, позволяют тёмным обещаниям унизительных утех из сверкающих уст Господина радости достигнуть дрожащих ушей тех, кто жаждет слушать и повиноваться. Угнетённые смертные души и восторженно похотливые демоны слышат его совершенный голос и жаждут служить ему, принимая и боль и удовольствие, связанные служением Слаанеш, и в то же время наслаждающиеся ранее неизвестной свободой.

На месте преступления были обнаружены следующие вокс-записи. Голосовой отпечаток подтверждает, что это Келлум Лим, обитатель разрушенного особняка. Расследование продолжается.

++++++

Запись Д235, Ч8.05: Это продолжает меня раздражать. Я, лучший гурман, которого видел улей! Как бы ни было больно моей постели, я должен записать всё произошедшее для тех, кто пойдёт по моим стопам. Всё началось с обычного обеда, шесть блюд в одиночестве, чтобы должным образом почувствовать каждое. Но на этот раз... Ах, мне не хватает слов. Это было возвышенно и ошеломляюще. Это было выше всего, что я чувствовал раньше, хотя повара настаивают, что следовали моим обычным правилам приготовления, как и всегда. Они всего лишь крысята, все до единого воры, и мало что знают о приличной еде. Должно быть, они что-то сделали. Вкусы... Не могу вообразить, что не испытаю их снова. Воссоздал рецепты, но безрезультатно. Я Келлум, мастер-гастроном, и я одержу победу! Я должен... С той ночи всё изменилось. Всё пресное, никакого вкуса. Еда плебейская и недостойная. Я боюсь, что могу погибнуть, если остановлюсь. Потеря для улья будет ошеломляющей.

ДЕМОНЫ

Говорят, что на каждое тёмное желание или запретное влечение смертного, Царство Хаоса порождает демона Слаанеш, который берет извращённую мысль и придёт ей форму. Декаданс элдар породил Князя Хаоса, так что, возможно, эта богохульная идея верна и для его младших демонов. Если сие предположение истинно, есть основания опасаться ужасающей возможности – копошащиеся и скребущие на всё более истончающихся границах между мирами легионы демонов ждут возможности вырваться в смертный мир. Если это случится, и демоны действительно суть ожившие сны и кошмары людей, то воссоединение смертных с ужасами, порождёнными их грёзами, будет страшным для большинства, но желаемым для многих по обе стороны границ реальности.

Демонические слуги Слаанеш принимают различные обличия – от низших демонов до неповторимых хранителей секретов, и бесконечного разнообразия, что лежит между этими крайностями. Но как бы не выглядел демон, его злонамеренные намерения остаются неизменными – приносить славное излишество в галактику, готовую принять его.

ХРАНИТЕЛЬ СЕКРЕТОВ

Властелины разврата, жаждущие боли, осквернители плоти

Все слуги Слаанеш, должны стремиться раздвинуть границы излишеств. Таков их долг перед восхитительным господином, и он влияет на любое решение всех, кто ищет его внимания. Однако среди них есть несколько избранных, чьи задачи гораздо шире. Они должны вдохновлять других и вести армии Слаанеш на полях сражений как военных, так и плотских. Именно на плечи хранителей секретов ложится выполнение этих задач.

Каждый хранитель секретов – уникальное и невероятно сильное существо, уступающее только самому Слаанеш по влиянию на прихоти смертных, способности к развращению и физическому совершенству. Некоторые описывают как громадных, извращённых рогатых созданий, часто играющих роль бога плодородия у всевозможных дикарей. Другие легенды говорят о них как о воплощениях атлетического идеала, обращённых к тем, кто боготворит телесную грацию и силу. Наброски безумных сновидцев, которые утверждают, что побывали в Царстве Хаоса во сне, часто представляют этих демонов как многоруких зверей, кисти которых оканчиваются огромными когтями, а тела странно сгибаются и искажаются, на что лучше не смотреть слишком долго. Независимо от облика хранителя секретов, каждый из них – смертоносный противник, как в обычном бою, так и в психическом противостоянии.

Эти демоны знают, что плотское удовольствие имеет свои пределы. Лишь до них можно толкнуть жертву, прежде чем её тело онемеет от ощущений, будь то похотливая ласка или боль от удара когтем. Способность хранителя находить лазейки в душу делает его самым опасным из врагов. Даже в разгар смертельного боя враг хранителя может оказаться слишком близко, где может стать жертвой нашептанных обещаний о потусторонних наслаждениях и секретах немыслимых удовольствий, что долетают с уст демона к ушам смертного. Заинтересовавшись даже на мгновение, воин может обнаружить, что он проиграл битву и сложил оружие, сам не осознавая этого. Многих хранитель обезглавливает или потрошит. Самые же многообещающие попадают в нежные объятия демона и возвращаются в царство Слаанеш, где получат внимание о котором мало кто из смертных когда-либо мечтал.

Также хранители служат Тёмному князю полководцами. Возвышаясь над извивающимися и корчащамися ордами демонеток, извергов и других развратных зверей, чья мягкая плоть и соблазнительные формы составляют резкий контраст сох зловещим клинкам и другими орудиям войны, они заставляют замереть врагов, которых привлекает и отталкивает то, что они видят. Сила их пьянящей красоты оказалась более разрушительным оружием, чем артиллерийские обстрелы или лазерные батареи, отчего сражения не раз заканчивались до того, как были начаты.

Запись Д238, Ч2.11: Я с трудом сдерживаю волнение. Мой великолепный ум нашёл ответ во сне! Это был запах, который я, должно быть, почувствовал ночью, крошечная нить того, что раньше ослепляло мои чувства. Мои сны были наполнены клубящимся дымом, который ласкал и обнимал меня. Они кружились вокруг меня, как тени, широко раскинув руки и маня. Теперь у меня есть направление, которому я должен следовать. Только мои искусные чувства могли уловить такой нежный букет и оценить такой прекрасный аромат, который он производил. Но сейчас я должен позвать слуг; мои простыни совсем порвались. Попытки разгадать эту тайну, должно быть, были поистине напряженными.

КНЯЗЬЯ ДЕМОНОВ

Избранные чувствами, блаженные дети, благословенные плотью

Главная награда для любого смертного последователя любого Тёмного бога – это право служить вечно, став князем демонов. Что нужно сделать, чтобы получить такое признание – зависит от покровителя. Для некоторых дорога прямая. Последователь жестокого Кхорна должен убивать во имя Кровавого бога, пожинать черепа и проливать кровь, пока Повелитель битв не заметит его. Это просто, прямолинейно и почти одинаково для всех, кто служит ему. Для тех же, кто хочет насладиться абсолютными объятиями Господина избытков, путь к величию менее очевиден. Есть много возможностей и много скрытых путей, которые ждут нетерпеливого, любопытного и преданного поклонника. Всё, что ему нужно сделать – это выбрать один и найти способ пройти по нему до уровня излишества, настолько возвышенного, что оно привлечёт внимание Слаанеш.

Добившись внимания бога, слуга должен продолжать развиваться, чтобы преодолеть границы и ограничения. Он должен развлекать Князя удовольствий, чтобы его сочли не только необычным, но и достойным награды, ибо одной уникальности недостаточно. Тёмный князь прикасается ко многим смертным ужасающими и жестокими способами, извращая и превращая их в бездумные, неестественные формы. Все Губительные силы капризны и могут, то щедро одаривать мутациями, то скупиться, но характер Слаанеш делает его внимание особенно рискованным Смертный может достичь величия, достойного внимания, и спустя миг стать бездумным отродьем, потому что Тёмный князь был в особенно тоскливом настроении. Те же кто достигают своей цели, получает величайший дар и возрождаются князьями демонов.

Однако природа Слаанеш такова, что даже это великое достижение – скорее, чем предел. Недавно возвышенный князь демонов должен продолжать расширять края познания, делать больше и становиться чем-то большим. Если он был вознаграждён за создание напитка, столь сладкого, что один только запах заставляет людей непрерывно пить его, пока они не захлебнутся, то теперь он должен найти способ извратить целый мир, заставив его жителей отказаться от воды ради этой смертельной субстанции. Достигнув этого, он должен пойти ещё дальше, изменяя и улучшая своё творение, чтобы оставить каждую жертву с тоскливой улыбкой на лице. Служба бесконечна и вечна. Неудача же приводит к обращению в отродье или даже худшей участи, ибо разочаровывать Слаанеш чудовищно опасно даже для могущественного князя демонов.

ГЛАШАТАИ

Служанки Слаанеш, приносящие восторг, нежные рога экстаза

Глашатаи Слаанеш сильно отличаются от вестников других богов. Пусть порой они и ведут в бой стаи демонеток, их истинная ценность для Властелина избытка – не на поле боя. Они холят своего изысканного князя во внутренних святилищах, исполняя его желания, подчиняясь любой его прихоти, и самое главное – служат его посланниками в мирских делах. Они воплощают его планы в мире смертных, часто непосредственно взаимодействуя с культами, проводя нечестивые ритуалы, сея семена желания и скверны, а также узнавая, как Тёмному князю ещё больше распространить своё влияние.

Когда они присоединяются к младшим сёстрам на войне, вся группа вступает в состояние блаженного психического единения, которое заставляет их тела работать далеко за пределами нормы. Демонетки и глашатай становятся размытыми пятнами когтей, кожи и кровавых расправ. С невероятной грацией, неземной скоростью и нечестивым криком они спускаются на своих очарованных жертв, разрезая их плоть и исполняя самые тёмные, самые крайние мечты смертного. Этот смертельный опыт испытали немногие, но вестницы Слаанеш стремятся к тому, чтобы предложить его как можно большему количеству людей.

ДЕМОНЕТКИ

Приносящие удовольствие разрушения, предвестники бесконечного удовольствия, искатели декаданса

Соблазнительные. Заманчивые. Смертельные. Извращённые. Охотники за демонами Ордо Маллеус используют все эти слова и предупреждают посвящённых об опасностях, возникающих при столкновении с демонеткой Слаанеш. Встречаются ли они на поле боя или во сне, демонетка – это враг, который побеждает в сражениях, полагаясь на обезоруживающий облик и убийственный натиск.

Их внешний вид сбивает с толку. Одновременно невероятно извращённый и позорно интригующий, гермафродитный облик демонетки отвратителен, но от неё почти невозможно отвести глаз. Их гибкие тела и умоляющие голоса притягивают заблудшие души, ослабляют и открывают для хищных челюстей и когтей. Но соблазн – не единственное искушение, на которое способны демонетки. Будучи детьми низменных мечтаний Слаанеш, они выдвигают на первый план всё, что он может предложить. Не все смертные поддаются искушениям плоти – у некоторых есть более глубокие желания, которые открываются только через осознанное прощупывание их воли. Все демонетки – несравненные искусницы взламывать те преграды, за которыми укрыты желания людей. Если смертный ищет поклонения, эти демоны будут льсить и подхалимничать, чтобы заговорить его и заставить ослабить бдительность. Если жертва не хочет ничего, кроме признания, дитя зла знает, как восславить любые её достижения. Нет таких тайных желаний или забытых амбиций, которые демонетка не сможет раскрыть и которыми не в силах воспользоваться. А когда она раскроет душу смертного, тот с радостью отдастся на мучительные ласки ядовитых губ и нежных когтей.

ИЗВЕРГИ

Тараны Слаанеш, предвестники смертельного аромата, воплощения избыточного восторга

Какой бы тревожной ни была внешность демонетки, ничто не может подготовить глаза смертного к той ужасающей красоте, которое появляется, когда ему является один из извергов Тёмного князя. С ногами, что представляют расплывчатую смесь чего-то лошадиного и птичьего, головой коровы и кошки, тела насекомого и чего-то неуловимо человеческого, изверг являет смесь форм, искусно сочетающихся вместе, одновременно омерзительных и привлекательных.

Скачут ли они немыслимо быстрой ордой или несутся в одиночестве, воздух перед ними сгущается, пронизанный сочным ароматом, который проникает глубоко в тела и умы всех существ. У будущих игрушек изверга отключается инстинкт самосохранения, когда новый господин скачет в их сторону. Мысли о бегстве перед лицом неминуемой гибели отходят в сторону, и жертвы с удовольствием встают на путь к бойне. В отличие от высших демонов Нежного господина, которые шепчут о вкусной боли и других наслаждениях, изверг истребляет врагов полагаясь только на мускулы, когти и смятение. Впрочем, для своих целей ему больше ничего не нужно. Уступчивость ума и поддатливость плоти – достаточная слабость для того, чтобы изверг использовал её в своих смертельных целях.

СКАКУНЫ СЛААНЕШ

Быстрые носители блаженной смерти, плеть Слаанеш, униженные

Разделяя некоторые черты извергов и часто служащие ездовыми животных для демонеток, скакуны Слаанеш – тяжелое бремя и полезное оружие в армии Архитектора экстатических мучений. Существа напоминают вытянутые цилиндры из плоти, покрытые многочисленными вызывающими беспокойство изгибами и быстро двигающиеся на двух птичьих конечностях. Невероятно длинные языки обещают сладкие искушения встреченным, а нежное обличие завораживают любого, кто их увидит. Как только зверь и жертва встречаются, язык скакуна обматывается вокруг шеи, как кнут, принося невероятно болезненную смерть.

Большинство скакунов объединяются с демонетками, чтобы стать искателями. Искатели – это смертоносное сочетание красоты, клешней и страсти, что наступает в первых рядах многих легионов Слаанеш, сметая вражеских разведчиков и авангардные отряды.

Некоторые жертвы искателей могут избежать уничтожения и вступить в воинства Тёмного князя, если проявят должное уважение и желание.

Оставшиеся скакуны делятся на две группы: одни выпасают скот во дворах Дворца наслаждений ради Господина садистской радости, а вторые возят колесницы Слаанеш, если докажут, что достойны этого. Те немногие скакуны, что входят в последнюю группу, – действительно декаденты. Время от времени, демонетки совершает акт развращения настолько чудовищный, что его замечает её хозяин. Иногда бог вознаграждае такое деяние, делая демонетку чаровницей. Этим избранным даётся право приносить боль галактике верхом на колеснице, запряжённой лучшими скакунами. Эти колесницы приносят радость Слаанеш по всей галактике, стремительно и безжалостно распластывая любых врагов.

СМЕРТНЫЕ

Все смертные слабы. Желание всегда рядом, ожидает на каждом шагу чтобы ввести их во искушение. Хотеть большего и искать лучшего только естественно. Смертные постоянно жаждут богатства, силы, положения, удовольствия, развлечений, мира, комфорта, справедливости – всевозможных благ и наслаждений, которые только можно представить. Даже если всё остальное запрещено, возникает желание покоя или отдыха, стремления передать что-то следующему поколению, и этим призывам почти невозможно сопротивляться. Те немногие, кто отложил в сторону даже самые насущные потребности, всё равно чего-то желают – пусть даже просто решимости перед лицом искушения. Все существа чего-то хотят, и поэтому Слаанеш никогда не может быть побежден. Даже те, кто отчаянно желают его поражения, работают против себя и укрепляют его.

Желания само по себе достаточно, чтобы отправить большинство смертных на путь саморазрушения, который заканчивается служением Тёмному князю. Душа, стремящаяся завоевать благосклонность и вступить в служение Слаанеш, должна, однако, выйти за рамки простого желания и возжаждать избытка.

КОСМОДЕСАНТНИКИ ХАОСА

Жизнь верного космодесантника наполнена отрицанием. Их существование – это отказ от похоти, отказ от богатства, отказ от независимости и полная самоотдача. Но даже самый решительный космодесантник не лишён желаний. Он ищет славы, гордости, признания, повышения и новых свершений. Преданность космодесантника своему Императору ревностна до такой степени, что большинство и представить себе не может. Он возносит литании сотни раз в день. Каждая его мысль поглощена идеей служения. В тайных уголках такого ума отрицание и преданность переплетаются, как две странные и опасные змеи. Противоречивые идеи борются за господство, создавая благодатную игровую площадку для такого коварного и злобного бога, как Слаанеш. Величайший и усердно скрываемый позор Империи – осознание того, что через их стремление служить Императору, даже величайшие защитники человечества открывают себя заповедям Губительных сил – в том числе, Слаанеш. А когда приходит голодный бог, даже такой бастион, как воля

космодесантника не выдерживает.

События Ереси Гора были самой большой волной отступничества – тогда целые легионы передавали себя в руки нового владыки – например, Дети Императора. Однако, предательства не закончились, и всё новые воины меняют сторону. Несущие Слово распространяют волю Хаоса, приводя в его пасть новых прихожан. Дело в том, что космодесантники, отрезанные от своего Императора варп-штормами, имеют колоссальную потребность служить чему-то большему. Некоторые поддавались искушению, отказывались от отрицания и посвящали себя тёмному хозяину, который позволяет им выразить свою чрезмерную преданность так, как они не могли даже мечтать. Служение Слаанеш снимает с космодесантника огромное бремя. Быстрая радость – это то, что они могут испытать лишь у ног Тёмного князя. Он принимает их почти идеальные тела в свои объятия, и совершенствует дарами и мутациями, которые позволяют им выражать свою преданность с ещё большим размахом. Это цикл, который приводит многих в безумие, но часть их разума наслаждается безумием, ибо что такое безумие если не полное расслабление ума? Чрезмерная преданность дарует чрезмерную награду, которая, в свою очередь, поощряет ещё большую преданность. Это замкнутый круг, бесконечно повторяющийся, приближая космодесантника к совершенству с каждым витком.

Запись Д242, Ч13.47: Многие дни я пытался воссоздать этот аромат. Ратлинги жалуются, но, похоже, это всё, на что они годятся. Всё, что я ем, на вкус как песок, а вина – как вода для ванны. Мои так называемые товарищи-гурманы спрашивают о моем здоровье. Даже они видят мои страдания. Это не может продолжаться.

МУТАНТЫ

Слаанеш предпочитает совершенство и последователей, что ищут совершенство в себе. Он вознаграждает тех, кто порадует его воображение дарами мутаций, меняя и извращая их тела к своей радости. В любом углу галактики есть мутанты, совершившие деяния достойные того чтобы их заметили и которые почувствовали прикосновение Повелителя изменчивых желаний. Сестра-настоятельница, что слишком полюбила вкус вина, получит больше рук и ртов, чтобы всё быстрее и быстрее поглощать восхитительную жидкость. Слишком ретивый комиссар на отдалённом поле боя может обнаружить что его клинок и плоть стали единым целым, позволяя чувствовать каждый удар по бегущему гвардейцу, ощущая, как металл проходит сквозь плоть. Тот, кто действительно оценит сколь великие силы, будет использовать их, чтобы достигнуть ещё больших высот нарциссизма и славы. Они не считают себя жалкими обезображенным созданиями.

Мутация — это награда, шаг на пути к проклятью. Невежественные, страшащиеся величия смертные часто ловят тех, кто получил подобные благословения, и разрывают их на кусочки. Некоторые выживают и ищут других людей, наделённых божественными изменениями. Они образуют странные группы или присоединяются к культам, которые считают мутации именно тем чем они являются на самом деле – путём к достижению новых парадигм прекрасного, меткой верных слуг Господина благословенных мучений.

БАНДЫ

Далеко не каждый солдат, перерождённый в нечестивом служении Тёмным богам, имеет счастье оказаться в окружении тех, кто разделяет его новые взгляды на порядок в галактике. Гораздо чаще вдохновением для подобных изменений служат глубоко личные переживания и опыт, не разделённые и не оценённые окружающими. Например, гвардеец может внезапно открыть для себя красоту радужного шара плазмы, который сочтёт столь божественно прекрасным, что начнёт слепо стрелять вокруг, а не целиться в противника. Такого безумца могут взять под стражу и казнить, если новообращённый не двинется к своей новой судьбе, прочь от закостенелых умов своих командиров. Чтобы иметь возможность потакать своим желаниям, и остаться в живых, ему придётся найти тех, кто разделяет его любовь к подобным формам искусства. Так складываются целые банды, посвященные эмоциям.

Космодесантники Хаоса и другие смертные что поклоняются Слаанеш, путешествуют через Око Ужаса и за его пределами в поисках новых возможностей удовлетворять желания. Хотя у каждого может быть свой способ достигнуть совершенства, они знают, что альянс посвящённых - наилучшая возможность следовать пристрастию каждого. Это больше чем та безопасность, что приносит численность. Если в банде есть шумовой десантник, чей бластер создает видимые волны звука, и Несущий Слово, чей голос,

случае банда, посвящённая Слаанеш, может быть подобна труппе странствующих артистов, где каждый исполнитель полагается на особенности другого. Благодаря своим силам и особенностям, объединённым подобным образом, участники расширяют свои возможности и достигают новых уровней излишества.

Безумие этих банд несёт тёмные последствия для всей галактики, и для верных космодесантников в частности. Гнет Бога-Трупа делает новообретённую свободу ещё сладостнее. Поэтому банды со всем присущим им энтузиазмом чаще всего совершают самые жестокие набеги на цепных псов Императора. Вдохновлённые величайшим удовольствием из всех что они когда-либо испытывали, и обжигаемые ненавистью к старым правилам, банды клеймят галактику кровью и слезами.

КУЛЬТЫ УДОВОЛЬСТВИЙ

Бесчисленное количество путей ведёт к прославлению Слаанеш. Некоторые смертные просто устали от страданий, которые ежедневно испытывают в этой беспощадной галактике, и желают вознаградить себя за постоянную боль. Другие наслаждаются роскошной жизнью, но отказываются довольствоваться тем что у них уже есть. Есть же и те, кто просто не может устоять перед определёнными вещами – криками пытаемых, нейростимуляторами или наслаждения, которое они испытывают от того, что часами смотрят на стену, обитую кожей определённого лилового оттенка. От самых грандиозных амбиций до самых, казалось бы, невинных желаний – всё что может вызвать хотя бы малейшее удовольствие в смертном – это путь через который можно почувствовать влияние и присутствие Тёмного князя.

Умный вождь культа знает, как превратить боль в

Последняя песня

Инквизитор и его лакеи бежали к нему через руины, но Бальтакса это не беспокоило. Он почти ничего не чувствовал, кроме предвкушения, зная, что его шедевр почти готов. Последователи лежали вокруг, измученные ритуалом, но он чувствовал, как новая сила дрожит внутри него. Они достаточно долго скрывались, изображая менестрелей по всему городу пока практиковались в этом искусстве. Ортиз раскрыл их, но его появление сделает финал ещё более приятным.

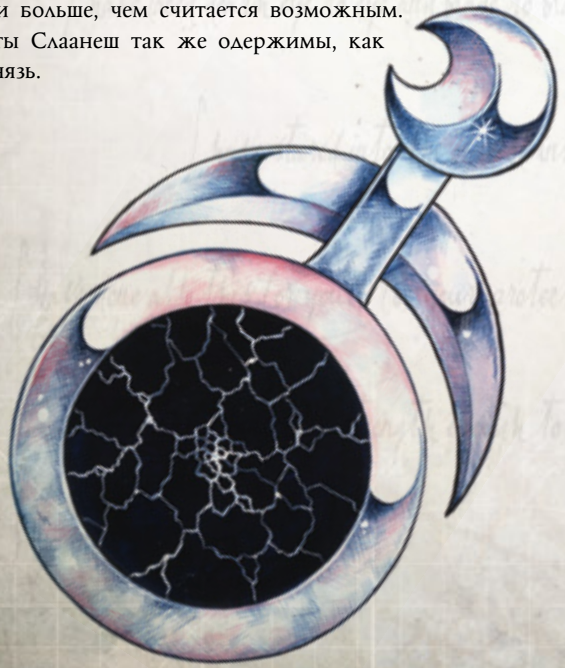
Перед толпой стоял священник – факел в его руках дрожал, когда он выкрикивал какие-то утомительные ругательства. Балтакс лишь поджал губы и послал ему воздушный поцелуй. Его язык формировал непристойные формы, когда воздух кричал, как пленники, которых он мучил неделями, и вибрации разрывали реальность, когда она мчалась на священника быстрее, чем лазерный разряд. Ласка поразила его, как удар грома. Широко раскрытые от ярости глаза закипели, а тело жреца, казалось, растворилось в пучках пульсирующей плоти. Остальных повалило на землю, уши кровоточили, руки тряслись. Балтакс улыбнулся и направился к ним. Он видел, как окружающий воздух переливается новыми оттенками, как прометий на воде.

Бальтакс напевал, и каждая нота пробуждала в нем новые эмоции и желания. Он собрал всю свою силу, чтобы произнести ещё одно звуковое благословение, и с каждым шагом чувствовал, как из Царства благословенной песни появляются когти. Он знал, что скоро появятся Любовницы восторга и начнётся новая песня.

желание, потерю – в блаженный катарсис, а жадность – в удовлетворение. В зависимости от того какую позицию он занимает, поиск последователей может оказаться, как очень простым, так и безумно сложным. Офицер, укомплектовывая отдалённую заставу своими товарищами, может легко найти последователей среди них. В обмен на определённые услуги он может предложить хорошие должности должности и продвижение по службе. На периферии галактики жизнь тяжела, а мораль – всего лишь добыча для опытного манипулятора.

У других культов всё может идти не столь гладко, и они могут получить помощь напрямую от одной из служанок Слаанеш. Воспользовавшийся подобной помощью вождь всегда идёт на огромный риск. Слаанеш может даровать многое, но может потребовать прислать идеально измученные души в своё царство или возжелать несколько дней слушать вопли определённой высоты. За невыполнением может последовать адская боль или, что ещё хуже – ужасное оцепенение.

Независимо от того где культ возник, как он развивается и какие у него особенности, все секты Слаанеш имеют общие черты – избыток, ощущения и личное совершенствование. Один культ может искать совершенный звук, другой – самые эффективные способы попадания вина в кровь, третий – как много кожи можно удалить с человеческого тела, прежде чем человек умрёт. Все они ищут больше, чем у них есть и больше, чем считается возможным. Культы Слаанеш так же одержимы, как их Князь.



ПИРАТЫ

Пираты отражают всю жажду славы и излишеств в закрученном водовороте Хаоса. Они живут одним мигом, берут что хотят, не испытывая сожаления – будь то добыча, жизнь или любовь – и им всегда мало. Каждый день – лишь новые приключения, ощущения и удовольствия. Эфирные ветра наполняют их чувствами и поддерживают дух, давая понимание и связь с окружающим миром которое мало считает возможным. Неудивительно что Слаанеш часто находит способы облегчить пиратам их подвиги – даруя экзотическое оружие, психотропные вещества и другие награды которые те используют чтобы следовать своим навязчивым идеям.

Появление пиратов наполняет их жертв странной смесью страха и предвкушения. Их репутация летит впереди, рассказывая о неумеренных аппетитах и похоти, однако реальность зачастую превосходит все ожидания. Немногие смертные настолько глубоко погружаются в безумие и теряют себя в добровольном безумии. Один капитан может угнать имперский крейсер и протаранить им ледяную шапку планеты только, чтобы услышать звуки льда и металла, разрываемого на части в безумном концерте разрушения. Налётчик может сжечь мир дотла, только, чтобы вырвать один сверкающий камень, который завладел его помыслами, из ещё тлеющего скелета. Другой же может взорвать звезду чтобы создать правильное освещение для встречи со своей последней мечтой. Истории о целых семьях, захваченных в плен и проданных в рабство или пущенных в расход во время унизительных и похотливых празднеств, посвященных зловещим богам, окружают многих пиратов, подобно приправе пикантного блюда. Опустошённые люди остаются позади – они превращаются в пустые оболочки после того как души были выпотрошены и использованы как топливо для населённых демонами кораблей.

Независимо от того, что рассказывают истории, по крайней мере правдоподобные, жизнь пирата олицетворяет такие излишества и свободы, которые мало кто может себе представить. Хотя многие сгорают в пламени Варпа, некоторые возвышаются и становятся легендами, которые распространяют страх и готовность к излишествам по всему

Запись Д243, Ч17.34: У меня получилось. Конечно, во всем виноваты ратлинги. Они скрывали от меня этот секрет. Один из кухонных сервиторов... Как они надеялись сохранить это в тайне? Свежий шрам на его руке, ясный, как хрустальный потолок надо мной. Он обжёгся о стеклянную пластину рядом с разделочными досками. Она у меня. Келлум побеждает! Скоро я снова его поймаю. Для начала, я потренируюсь на ратлингах.

Мириады излишеств

«Одного убийства никогда не будет достаточно. Насколько сильнее становятся чувства, когда ты вдыхаешь кровавый туман, что остался от твоего врага! Насколько полнее ты откроешь для себя тайны человека лишь вдохнув его, оставив в этом мире лишь память о нём»

– Гилайя Страж звуков, кузнец Варпа из Детей Императора.

Множество фракций внутри АдептусМинисторум и Адептус Терра выступают за сдержанность и отказ от низменных удовольствий. Зная, что для большинства имперских подданных самый простой путь к порче – это свобода, они навязывают жёсткие правила и создают самые суровые условия существования. Во имя общего блага и защиты всего, что создал Император, они наполняют каждый миг бодрствования гражданина трудом, молитвами или наказаниями. Они верят, что свободный разум ведёт к самолюбивым мыслям и желаниям. Чтобы защититься от влияния Губительных сил, этого нельзя допускать. Парадоксально, но такой подход к порядку легко порождает Хаос. Безжалостное внимание Адептус, суровые законы планетарных губернаторов и других агентов Трона толкнули в объятия Слаанеш многих. В разуме, измотанном лишениями и неослабевающим бременем, действительно, нет места для мыслей о грехе, но когда ему выпадает свободный миг, даже самый мимолётный, в непроглядной тьме жизни вспыхивает горящая свеча возможности. Для многих заблудших, грех – это не акт мятежа, а возможность обрести основу для борьбы, освобождения от догматов, избавления от сдержанности. Именно это освобождение Слаанеш может предложить в невероятных количествах.

В этой мрачной и зловещей галактике не только угнетённые жители Империума чувствуют себя подавленными. Меж звёзд всегда полыхает война. Неисчислимые миллионы борются за ограниченные ресурсы, чем порождают конфликты и разжигают вражду. Некоторые люди для имперского права едва существуют, а такая жизнь немногим лучше, чем жизнь под его ярмом. Жестокость жизни в центре Империума поражает, но по сравнению с жизнью на его задворках она даёт хотя бы некоторую безопасность. В любом месте галактики жизнь трудна и жестока, поэтому любому шансу почувствовать себя комфортно очень сложно сопротивляться, а Тёмный князь использует любое преимущество и каждую возможность. Немного добра, мгновение радости – зачастую этого достаточно чтобы поставить душу на путь к проклятию.

Но не только передышка от страданий заманивает столь многих в гибельные объятья Господина удовольствий. Комфорт – всего лишь одно ощущение среди мириадов возможностей. А что насчёт тех кто, подобно древним эльдар, живёт в роскоши? Избавленные от жестокости ежедневных мучений, это люди со временем и средствами зачастую ищут новых удовольствие. Лучшая еда, экзотические благовония, музыка древних, давно вымерших народов – имея богатство, время и желание, можно обеспечить себе это и многое другое.

Одержимость – это не удел исключительно богатых и могущественных. Душа и тело, не имеющие доступа к роскоши, могут наслаждаться тем, что более преуспевающие даже не замечают. Треск дров в огне, «картины» из слюны, впитавшейся в ткань, вкус свежесрезанных ногтей могут стать навязчивой идеей. Всё что требуется – это стремление к большему и готовность отринуть в сторону любые ограничения. Соседние дома сделаны из дерева, что так хорошо горит, люди имеют рты, наполненные слюной которую можно выжать, и пальцы, на которых так много ногтей, которые можно съесть. Любому желанию можно потакать, особенно когда всё внимание сконцентрировано на одной идее, отбрасывая другие соображения.

Однако, независимо от желания, есть пределы того, как далеко могут зайти навязчивые идеи простого смертного. Есть действия и чувства, что доступны только поглощённому тьмой разуму, да и то лишь при поддержке могущественных союзников. При правильных мутациях пальцы могут стать бесплотными щупальцами, способными проходить сквозь череп и поглощать приятные воспоминания напрямую. Благодаря правильным ритуальным устройствам, пропитанным энергией Варпа, смелый смертный может извлечь страх измученного пленника и создать изысканный напиток, который нельзя найти даже на богатейших пирах. В обмен на такой пустяк, как душа, человек может быть наделён силой, способной мгновенно залечить любые раны, позволяющей оживать, снова и снова вырезая свои собственные органы. Все эти и многие другие ощущения открыты для тех, кто пожелает принять одержимость через служение Повелителю избытка.

Муза

Харкин медленно шёл среди тел. Он был новичком в Имперской Гвардии, хотя и не в кровопролитии; много лет он возглавлял Острых ангелов, прежде чем попался в облаву вербовщиков. Впрочем, от его дезолеумского 457-го уже мало что осталось; похоже, кто-то наверху устал от лозунгов и решил покончить с ними орбитальным обстрелом. То, что под удар попали обе армии, казалось, не вызывало беспокойства.

Но ему было весело. Тощие эльдары были быстры, но не ожидали, что кто-то из людей окажется не хуже. В сумматохе, дыме и пушечном огне никто не заметил, как Харкин затащил свою последнюю добычу под разрушенный танк, чтобы порезать ещё немного. Только это и спасло ему жизнь.

Дым, казалось, рассеивался, но он не был уверен, что видит, поскольку его серые завитки, превратились в фиолетовые нити. Что-то двигалось по багровой грязи, больше похожее на танец. Его тело было даже более нечеловеческим чем ксеносы, но он не мог перестать смотреть, как он... нет, как она, извилисто перепрыгивала с одного тела ксеноса на другое. На каждом она делала грациозное движение своими огромными, но ловкими когтями, пуская кровь или отрезая конечности. Она останавливалась лишь для того, чтобы сорвать с ксеноса округлый камень и запихнуть его в клыкастую пасть. С каждым экстатическим глотком воздух вокруг неё всё сильнее мерцал, будто от тепла танкового двигателя. Это была самая захватывающая вещь, которую Харкин когда-либо видел.

У его ног что-то шевельнулось. Один из ксеносов был не так уж и мёртв, и с жалобным воем поднял пистолет. У Харкина был только нож, но этого хватило, чтобы отсечь чужаку руку, а затем и голову. Никто не мог помешать этому. Он заметил маленький камешек на окровавленной груди и взял его.

Шевеление привлекло её внимание, и тварь пританцовывая направилась к нему. Кровь Харкина пульсировала в ушах в такт её покачивающейся походке. Её глаза были чёрными, но казались наполненными невероятной глубиной. Клинок упал, когда он вдохнул её запах, и всё, о чём он мог думать – это предложить ей добытый камень. Она была так близко, что он чувствовал, как воздух обжигает жаром её желания, когда она опускала подношение в широкий рот. Затем её губы оказались на его губах, разделяя что-то, с чем не могла сравниться даже его самая лучшая добыча.

Когда он открыл глаза, всё вокруг казалось серым. Она исчезла. Воздух был чистым и ровным. Мёртвые были просто мёртвыми. Он слышал приближение танков и призывы к перегруппировке. Его клинок всё ещё был мокрым от крови, но он, должно быть, потерял сознание во время взрывов. Харкин облизнул губы – вкус был, не такой интенсивный, но призывающий его к большему. Он ухмыльнулся, показав зубы, ставшие чуть больше чем прежде, и зашагал к новой добыче.

УДОВОЛЬСТВИЯ ВЛАСТЕЛИНА ЧУВСТВ

Когда рождение Тёмного князя прорвало дыру в реальность, новорожденный бог знал только голод и жестокость. Он сожрал миллиарды душ элдар, упиваясь их ужасом от встречи с вечным проклятием. Он быстро увлёкся мучениями, вознамерившись не только поглотить остатки вида, что дал ему жизнь, но и получить от этого удовольствие. Поглощение разумных приносило удовольствие, какое мало кто может себе представить. С тех пор Слаанеш подталкивает себя к новым удовольствиям чтобы заполнить промежутки между поглощениями душ.

Он получает удовольствие от страданий и боли, и наслаждается поклонением тех, кого он наказывает. Но Слаанеш не простой пожиратель, и его удовольствия могут достичь воистину божественной изощрённости. Через своих последователей Владыка наслаждений продолжает экспериментировать. Все существа, как смертные, так и демонические, чувствуют гордость, желают большего, стремятся к самосовершенствованию и одержимы, как материальными, так и нематериальными желаниями. Повелитель избытка даёт им силы искать желаемого, и тем самым позволяя испытать удовлетворение. Жестокий трюк в том, что его сила заставляет жертв жаждать большего. Слаанеш заставляет их пристраститься к ощущениям. Они насыщаются, становясь всё более и более ненасытными, а он связывает себя со своими последователями и чувствует то, что чувствуют и они. Каждый толчок болтера отдающийся в плече космодесантника Хаоса, подобен ласке любовника. Любой наркотический сон подобен роскошному блюду. Каждое гнусное желание Тёмного князя, пусть и невероятно ослабленное, передаётся его последователям, вознаграждая их навязчивые действия и побуждая к большему.

Даже другие Тёмные боги могут удовлетворять желания Слаанеш руками своих слуг. Берсеркер, что убивает во имя Кхорна, гордится своими достижениями и радуется кровавым деяниям, а Слаанеш чувствует его гордость и стремление к великой славе. Шпион, чьи интриги вознаграждает Тзинч, наслаждается своей незаметностью; Слаанеш чувствует эту искру и желаение смертного стать искуснее. Больная чумой жертва, черпающая силы Нургла, чтобы выжить, пребывает в покое, а Слаанеш подпитывает её любовь к праздности и безмятежности. Таким образом, действия и чувства всех существ могут послужить чтобы накормить похотливый голод Идеального князя.

ЧЕМПИОНЫ БОГА ИЗБЫТКА

По всей галактике миллиарды душ отдают себя Слаанеш через проклятые деяния преданности. Они бросают себя на алтарь деградации, свежуют своих любимых в надежде что повелитель заметит это. Обычно толку от этого нет – такие деяния остаются лишь искорками в пожаре разврата и греха вселенной, населённой проклятыми и безумцами. Чтобы привлечь внимание и попасть над глаза коварному богу избытка и художнику боли и удовольствия, нужно куда большее. Требуются самоотверженность и усилия, далеко выходящие за рамки того, что может достичь большинство смертных. Только тот, кто может стать ближе к совершенству разврата, достичь наивысшего уровня избытка, может стать чемпионом Господина восхитительных мучений. Для других же здесь нет славы, нет награды – только близкая смерть.

Такое признание стоит многого, но избранные рады платить эту цену. Их души потеряны, но соблазн возможного бессмертия заставляет забыть о потере. Стоять на великой сцене с Господином чувств в жизни, где правят неугасимые желания – их единственная цель.

НЕПРОСТОЕ БРАТСТВО

В Царстве Хаоса нет покоя, равно как и в мире смертных, но достижимо нелегкое равновесие. В отличии от миллионов душ, что ведут постоянную войну за ресурсы и господство своего вида над всеми остальными в галактике, боги Хаоса признают самые разные запутанные формы выгодного сотрудничества. Такие союзы, в лучшем случае, тяжелы для Тёмных богов, но они ускоряют гибель царства смертных. Легионы жестоких солдат Кхорна – это всепоглощающая волна, которая со всей свирепостью и усердием уничтожает всех, кто им противостоит. Чумной отец и его омерзительные последователи неустанно подтачивают сами основы галактики, как материальные, так и духовные, не позволяя защитникам собрать достаточно сил для хоть сколько-нибудь значимого сопротивления. Меняющий пути сеет раздор и сомнения, замысловатыми интригами натравливая брата на брата. Тёмный князь показывает смертным, чем они на самом деле являются – эгоистичными, себялюбивыми, мелкими и слабыми существами, не имеющими возможности взять судьбу в свои руки, или выйти за рамки своих страстей. Он обнажает ничтожность людей и показывает им, какая порча кроется в их сердцах.

Слаанеш наслаждается своими способностями к совращению. Иногда удовольствия побуждают его братьев-богов выступать против него, ибо Господин потворства не застрахован от искушений. С мига своего рождения Слаанеш получает извращённое удовольствие, подталкивая других и заставляя поддаваться соблазнам. Он даже посягает на владения других Губительных сил, когда видит возможность соблазнить их смертных последователей. Эти соревнования за власть над смертными принимают самые разные формы, приводящие к разочарованию и испытывающим братство на прочность. Однако ни один конфликт в Четвёрке не полыхает так ярко, как ненависть между Кхорном и самым младшим братом/сестрой. Для Кхорна бойня и сражения – это смысл существования, а ленивые удовольствия недостойны его внимания. Для Слаанеш же самый яростный конфликт – это просто незначительный элемент соревнования, одна ступенька на пути, которую можно посмаковать и позволить остаться в прошлом, чтобы испробовать другие ощущения.

Запись Д263, Ч19.90: Ужин вот-вот начнётся. Все мои соперники, все, кто считает себя равными мне, все на месте. Все они надежно связаны и находятся без сознания. Я же не неотёсанный бандит! То, что я делаю, должно быть сделано, ибо совершенство должно быть воплощено. Я зажёг костры и смотрел, как они мерцают, поглощая столовую. Я сижу в своей комнате, моя посуда передо мной, воздуховоды работают идеально. Я чувствую первые прикосновения возвышенного дыма, проникающего в моё первое блюдо. Вкус... Он снова мой.

Ч22.52: Этого было недостаточно. Слезы ручьями текут по пепельным щекам. Запах... он зовёт меня. Ему нужно от меня больше. Это должно исходить от меня. Теперь я все понимаю. В конце концов, я Келлум, лучший гурман своей эпохи. Ничто, кроме совершенства.

Однажды это непростое братство может развалиться. Если это должно случиться, то скорее всего это произойдет из-за совершенно противоположных взглядов между этими двумя силами. Кхорн, возможно, не вытерпит последнего оскорбительного намёка, встанет с Медного трона и с топором в руке поведёт своих воинов против ненавистного соперника. Слаанеш, восторженный тем что его враг в соответствии с его желаниями приветствует восторг от столкновения с его последователями. Даже если Кхорн примется душить Господина удовольствий, и довдёт того до грани забвения, последнее удовольствие получит именно Тёмный князь, ибо какое ощущение может быть острее, чем собственное последнее дыхание божества, что проходит через его слабые улыбающиеся губы?

Слаанеш и Долгая война

«Отец наш отказал нам в таких удовольствиях. Почему бы не разделить их с его обманутыми последователями?»

– Делореан Эум из Детей Императора, перед Невыразимым злодеянием в святилище святого Киллиана

Как правило, совершенство – это недостижимая цель. Жизнь конечна, и немногое можно успеть. Время толкает вперед, крадёт возможности и оставляет на неудачи и сожаления. Это истинно для всех в царстве смертных. Есть, однако, места, где законы, управляющие реальностью, не работают, где время может быть замедленно, остановлено или даже повернуто вспять. Варп штормы, такие как Око Ужаса и Вопящий вихрь именно таковы. Нашедшие там убежище ветераны Долгой войны испытывают влияние времени иначе, чем те, кто боится войти туда. Время принадлежит им, и они могут распоряжаться им так, как заблагорассудится. Они могут тратить его чтобы оттачивать мастерство, замышлять месть или практиковать своё смертоносное искусство – а практика ведет к совершенству.

Дети Императора и другие космодесантники, которых Тёмный князь освободил от оков имперских догм, тысячи лет наслаждаются своей свободой. Как и все воины, сражавшиеся с тиранией Бога-трупа, эти космодесантники Хаоса питают горячую ненависть к Императору и его приспешникам. В отличии от других, они находят удовольствие в силе этой ненависти, ибо она придаёт ценность их существованию в границах между реальным пространством и Царством Хаоса. Там они свободны зацикливаться на эмоциях и наслаждаться ощущениями страстей сколько угодно. Они могут подвергать себя восхитительным мучениям, погружаться в развратные удовольствия и экспериментировать с новыми приятными способами отомстить. Пусть Кхорн довольствуется простыми убийствами, а Тзинч – тёмными планами. У воина Слаанеш есть гораздо больше интересных способов покраать своих врагов, а не просто обрывать их жизни. В вечных царствах он и его подданные могут ставить опыты и экспериментировать с ними.

Протокол расследования, Д281, Ч8.00:

Начальная экспертиза продолжается. Кажется, сгорело всё крыло. Обнаружены два явных очага возгорания. Тела в первом из них выглядят давно мёртвыми, хотя дальнейшее вскрытие даст более точную дату смерти. Ни одно из них не соответствует геному владельца. Однако были найдены частичные совпадения с несколькими другими персонами, ранее значившимися пропавшими.

На другом участке меньше повреждений и присутствуют признаки недавнего использования, а также импровизированные ямы для костров, которые, вероятно, позволили огню распространиться. Также было обнаружено несколько трупов меньшего размера. Дом был запечатан изнутри, нигде не нет признаков выхода или пребывания Лима.

На стенах и потолке заметны отрывистые отметины, похожие на тонкие порезы цепным мечом. Неизвестные глифы вырезаны и в саже: толстые круги, соединённые двойными острыми дугами. Пикты из них не сканируются должным образом, поэтому я переногу их на инфопланшет вручную.

Необходима дальнейшая работа ауспика; в воздухе витает незнакомый запах, который необходимо определить.

Рабы ощущений

Во славу Хаоса

•

Новые архетипы

•

Чрезмерный арсенал

•

Живые скакуны

•

Новые слуги

•

Новые обряды и ритуалы

Глава II: Рабы ощущений

«Они смеют отвергать меня? Дикари! Они не могут представить себе великолепных удовольствий, которые моя Госпожа в изобилии дарует, когда путь будет подготовлен!»

– гильдейский торговец Хорватс деГарс, незадолго до развращения улья Круциус

Из всех разлагающих посулов богов Хаоса немногие более коварны, чем вкрадчивый шёпот Слаанеш. Князь наслаждений привлекает на службу бесчисленное количество смертных обещаниями бесконечного снисхождения и щедрых излишеств, извращая скрытые желания даже самых влиятельных и набожных слуг Императора. Однако навязчивые страсти и неутолимая жажда отравляют нищих и обездоленных не меньше, чем скучающих сильных мира сего.

Путь излишеств может начаться с простой тоски по роскоши, с желания вкусить более аппетитные яства или всего-навсего немного отдохнуть в тени. От этого скромного начала щупальца силы Слаанеш медленно и бесповоротно прокладывают себе путь в сердца и умы будущих слуг, обнажая их самые глубокие и тёмные желания, которые он может использовать и извратить. Тяга верного слуги к нежным сладостям и деликатесам на столе хозяина может быстро поглотить его, и не позволить думать ни о чём другом. В конце концов, когда порча Слаанеш полностью овладевает им, несчастный негодяй пойдёт на всё, чтобы утолить невыносимые пристрастия, даже принеся в жертву своего бывшего хозяина, чтобы утолить неестественный голод. Как и все соблазны Слаанеш, каждое новое удовольствие превосходит предыдущее по размаху и глубине, а ощущения и переживания, которые вызывали наслаждение прежде, быстро бледнеют.

Однако наиболее распространённым желанием последователей Слаанеш остаётся стремление к совершенству. Совершенство – это единственное, чего не может достичь ни одно существо, как бы отчаянно оно ни искало его. По этой причине оно стоит особняком – это величайшее из всех желаний, что развратные сердца самых могущественных последователей Владыки ощущений возносят превыше всего.

Эта глава знакомит обитателей Вопящего вихря с рассказами о космодесантниках-декадентах из легиона Детей Императора и фанатиках-Несущих Слово, а также представляет четыре новых продвинутых архетипа для игроков:

- **Шумовой десантник**: безжалостный воин, упивающийся хриплым разрушением, что несёт его звуковое оружие.
- **Тёмный апостол**: харизматичный слуга Губительных сил, полностью посвятивший себя распространению нечестивой веры.
- **Пиратский князь Изорванной спирали:** налетчик, чей расточительный образ жизни подпитывает его разврат и стремление к совершенству.
- **Формирователь плоти с Меланхолии:** безумный хирург, чьи поиски ощущений привели к развращению и искажению собственной плоти.

Также вы найдёте здесь расширенный арсенал, новые обряды и ритуалы, а также усовершенствованные правила Слуг и Взаимодействия, что помогут завлечь непросвещенных на путь извращений. Вдобавок, еретики могут совершать дьявольские богоугодные деяния и накладывать коварные проклятия на тех, кто противостоит слугам излишеств.

Примечание для мастера

Описанные в этой книге архетипы представляют более могущественных слуг Хаоса и предназначены для опытных игроков. Мастеру стоит помнить об этом, давая доступ к ним, а самим игрокам – не забывать, что ведущий может ограничить использование таких персонажей. Кроме того, эти герои насколько сильны, что мастеру рекомендуется не давать им дополнительного стартового Опыта, иначе столь могущественным еретикам окажется некуда расти.

Каждый архетип содержит варианты того, кем ткой персонаж может быть в Black Crusade. Помните, что эти описания – напутствия и предложения, а не чёткие каноны. Если игрок придумает собственную предысторию для героя, он волен использовать её, чтобы сделать игру интереснее по согласованию с мастером.

Архетипы космодесантников Хаоса из этой книги примерно соответствуют героям-космодесантникам Хаоса с 3600 очками Опыта. Персонажи-люди примерно равны приверженцам Хаоса с 4600 очками Опыта. Подробнее о расовых возможностях космодесантников Хаоса и людей см. стр. 48 и 51 «Основной книги правил Black Crusade»).

Во славу Хаоса

«Твои хнычущие мольбы ничтожны. Мои уши слышали песни, от которых воздух плакал сладкой кровью – такое они несли блаженство. Очевидно, тебе нужен новый стимул для улучшения тона»

– Дракн Погибельный, помазанник Величественного воинства

Тысячи лет назад могучие армии Императора Человечества отправились в Великий крестовый поход, чтобы объединить галактику в небывалой волне открытий и завоеваний. Это было время великих изобретений и просвещения, когда легендарные герои шагали по древним полям сражений, и огромные просторы космоса покорялись мощи Императора.

Тем не менее, в галактике действовали и другие силы – могущественные существа, которые соблазняли сердца и умы слуг Императора и таким образом начали медленно распространять свою порчу по его армиям. Даже Гор, величайший из полководцев Императора, прислушался к обещаниям Тёмных богов и повел половину легионов космического десанта против своего Императора, развязав ужасную и кровавую междоусобицу. Два легиона давно презрели славные идеалы, которые когда-то воплощали – теперь их воины стремятся лишь плести свои коварные замыслы. Это Дети Императора и Несущие Слово, легионы-предатели, чьи имена – синоним гнусного осквернения и преданности злобным покровителям.

Дети Императора

Говорят, что, впервые увидев Императора и его войско, потерянный примарх Фулгрим немедленно преклонил колени и протянул свой меч, выражая непоколебимую преданность идеальному существу, стоявшему перед ним. Он присоединился к отцу в его грандиозных трудах и, возглавив новообретённый легион, отправился покорять всех, кто осмеливался бросить вызов власти Повелителя человечества. Вскоре Дети Императора стали одними из лучших воинов Империума, а их походы принесли им почести и хвалу.

Фулгрим во всём стремился к совершенству, и его сыновья усердно следовали его строгим учениям. Каждый из Детей Императора считался мастером своего ремесла, а их тактика и стратегия славилась непревзойденной самоотдачей и точностью. Однако неумолимая погоня за совершенством вскоре стала его величайшим недостатком Детей Императора.

Предатель Гор знал об амбициях Фулгрима и смог развратить благородного примарха обещаниями бесчеловечного совершенства в служении своим зловещим богам. Медленно и незаметно влияние Слаанеш начало проникать в умы Фулгрима и его сыновей, превращая их благородные поиски в ужасную одержимость. Порча Слаанеш росла, пока весь легион не стал одержим не только совершенством, но и удовлетворением всех вообразимых желаний и ощущений.

К тому времени, когда Гор открыто восстал против Императора, Дети Императора были одним из самых испорченных и безумных из легионов-предателей и с нескрываемой радостью напали на своих бывших собратьев.

Осада Терры

Дети Императора творили бесчисленные злодеяния с мига своего грехопадения столетия назад. Но ни одна ужасных историй и мрачных слухов не сравнится с ужасами, которые легион творил во время осады Терры. Если верить легендам, ликующие предатели сотворили с беззащитными мирными жителями множество ужасных зверств и погрузились в такие невообразимые глубины извращений и разврата, что сомнений в том, кому они служат, не осталось. Верноподданые сражалисть многие дни и ночи, тщась сдержать полчища магистра войны, а легион с жестокой изобретательностью подвергал жителей Терры всем безумным капризам, которые только могли придумать их садистские умы. Непрекращающиеся оргии разрушения и кровопролития становились всё более жестокими – говорят, что мерзкие демоны ходили по священной Терре и пировали на тех несчастных душах, которые не смогли избежать ярости легиона.

Галактика ощущений

После поражения магистра войны Дети Императора отступили в Око Ужаса. Там порча Хаоса искажала их развратные умы и тела, пока их омерзительный облик не стал отражать их испорченные души. О судьбе Фулгрима ничего не известно, хотя ходят слухи, что Инквизиции служит ударный отряд, готовый действовать в ответ на любые слухи о павшем примархе.

Ныне Дети Императора – лишь тени своей былой славы. Бесчисленные столетия борьбы между ними и их братьями-предателями непоправимо погубили остатки сплочённости. Всецело посвящённые погоне за удовольствиями и излишествами, члены легиона действуют в одиночку или самостоятельными группами, нападая с беззастенчивой жестокостью и наслаждаясь опустошением, которое сеют. Постоянное потакание страстям сделало этих безжалостных воинов невосприимчивыми ко всем ощущениям, кроме самых острых, и они без устали подвергают себя самым гнусным и самым осквернённым ощущениям, которые только можно вообразить. Некоторые посвящают себя музыке и становятся шумовыми десантниками, слугами Слаанеш, чей мозг приспособлен реагировать только на оглушительный рёв и неистовые аккорды звукового оружия.

Дети Императора с радостью служат любому господину, готовому утолить их аппетит к варварским ритуалам и порокам. Они совершают такие поступки с необыкновенной и устрашающей интенсивностью, которая обязана своим происхождением долгим годам подготовки и дисциплины, что предшествовали падению. Теперь их подавленные побуждения не находят препятствий, а сверхчеловеческая физиология предлагает бесчисленные возможности для сотворения невыразимой жестокости и достижения экстаза. Самые злобные и изобретательные возвышаются, дабы возглавить свои собственные банды, и рассказы об их злодеяниях и бесчинствах служат грозным предупреждением для всех, кто сталкивается с ними.

Почти шесть веков назад один из таких военачальников, известный как Карнетрас Ужасающий, возглавил банду развращённых легионеров и совершил несколько внезапных, безумных и жестоких нападений на имперские корабли

в Каликсиде и соседних секторах. Дикая жестокость нападавших сокрушила торговые эскадры, оставив после себя только разрушенные и осквернённые остовы. Но ужас сотворённой бойни побледнел по сравнению с тем, что нашлось внутри самих обломков.

Хотя имперские власти быстро и жёстко отцензурировали доклады спасательных бригад, вскоре поползли слухи о ритуальной резне и прославлении невоздержанности, которые не поддавались пониманию или рационализации. Некоторые рассказывали об экипажах, убитых бесчисленным количеством способов – каждый превосходит предыдущие кошмароностью и продолжительностью – или о трюмах, набитых трупами, что сложили целыми штабелями или связали, оставив ожидать жестокости, что, наконец, положит конец их мучениям.

Появились и гораздо более мрачные слухи – о злополучных экипажах, которые были не убиты, но стали частью мерзостных дрейфующих памятников дьявольской одержимости их похитителей. Немногие жертвы пережили эти ужасающие испытания, и многие покончили с собой, чтобы спастись от кошмарных воспоминаний, или были убиты, когда их спасатели обнаружили ужасные условия их существования. Случаи безумия, ереси и самоубийства свирепствовали и среди спасательных бригад, а массовые казни отрядов, обнаруживших такие еретические памятники, стали необходимостью.

Эта оргия насилия и жестокости закончилась так же внезапно, как и началась. Дети Императора продолжают время от времени совершать набеги в Каликсиду, но стимул, стоящий за этим маниакальным шквалом бессердечной неумеренности, так и остался загадкой. Никто не может сказать, что стало с самим Карнетрасом. Однако, запретные фолианты Малодрота Развратителя изобилуют мрачными пророчествами о его неизбежном возвращении и последующих жестокостях. Эти лихорадочные видения воплощены в кощунственных символах, которые вызывают мерзкую дрожь восторга и предсказывают, что целые миры поддадутся хищным волнам грубых ощущений среди безумного хихиканья неудержимого восторга и животного желания.

Другие гнуснопрославленные чемпионы Детей Императора продолжают сеять хаос в Вихре и прилегающих областях. Ненавистный Глас Восхищения, шумовой десантник, чьи немыслимые мелодии исходят из массивной вокс-установки, врезанной меж гротескно раздутых челюстей, и декоративных труб, опутывающих экстравагантный доспех, стал особенно печально знаменит в последние столетия. Его диссонирующие гармонии вызывают экстаз, ужас, боль и множество других сильных и противоречивых эмоций и невыносимо тревожат, но странно увлекают всех, кто их слышит. Это опьяняющее качество заманивает в ловушку невольных слушателей, которые становятся его добровольными рабами и с азартом предаются развратным прихотям своего непостоянного хозяина, чтобы и дальше наслаждаться его гипнотическим напевом.

Влияние Гласа коварно распространилось по всему Вихрю, и многие могущественные шумовые десантники и грозные полководцы прислушались к его нежным нотам и поклялись своими еретическими душами исполнить любое его желание. В бою эти отряды сражаются в эйфорическом

оцепенении, не обращая внимания на ужасы битвы и забыв о собственной безопасности, поскольку пьянящая музыка хозяина постоянно побуждает их идти вперед к восторженному уничтожению.

НЕСУЩИЕ СЛОВО

Несущие Слово – одни из самых фанатичных и преданных слуг Хаоса. Куда бы они не ступали, члены легиона распространяют свои богохульные убеждения и сеют семена восстания и беспорядков, побуждая последователей сбросить оковы угнетения и восстать против имперских хозяев. До того, как предательство Гора столкнуло брата с братом, Несущие Слово считались верными и горячими крестоносцами, которые ревностно обращали всех, кто стоял перед ними, в поклонение Императору как богу.

Примархом легиона был Лоргар – могучий воин и несравненный оратор. Его страстные речи были столь же могучи, как и любое оружие; одни только его слова обратили миллионы к Имперским истинам. На каждой планете, которую он приводил к Согласию, легион оставлял города, целиком посвящённые поклонению Императору, и воздвигал великие соборы и памятники его вечному величию. Однако последующие события поставили под сомнение это славное наследие, и вполне возможно, что легион тайно посеял семена предательства и порчи во многих мирах, которые освободил.

Несущие Слово считаются одними из первых легионов-предателей, покорившихся Хаосу. Однако мотивы их нечестивой преданности и события, связанные с изменой,

потеряны для истории. Одни говорят, что высокомерие примарха или соблазнительные слова Гора сбили легион с пути; другие считают, что виной тому была некоторая запретная правда, древний изъян или еретическая традиция из прошлого легиона. Иные и вовсе предполагают, что сам Бог-Труп предал Несущих Слово и отверг их незаслуженное поклонение, побудив легион искать достойных их преданности богов. Какой бы ни была причина их предательства, ныне легион воистину проклят. Несущие Слово представляют крайность преданности и веры и не желают ничего, кроме галактики в огне, которая последует в хаос вслед за ними.

ПРИНОСЯЩИЕ СЛОВО

Лоргар продолжал руководить своим легионом во время апокалиптических событий Ереси Гора, ревностно сокрушая и сжигая миры Империума, который когда-то так фанатично защищал. Однако после победы верноподданных при Осаде Терры легион был вынужден бежать в Око Ужаса и в объятия новых богов. Говорят, что тогда Лоргар был вознаграждён за преданность, и что победный крик нового демона-примарха эхом разнесся по просторам Варпа.

Несущие Слово всё ещё сохраняют большую часть первоначального единства и далеко не так раздробленны, как многие другие легионы-предатели. Их бойцы организованы в воинства разного размера, каждое из которых предано харизматичному и могущественному тёмному апостолу. Подобно капелланам космодесантников, тёмные апостолы посвящают жизнь распространению своей еретической веры, неустанно расширяя влияние своих злобных покровителей во все уголки галактики. Могущество этих пленящих ораторов неоспоримо – одни их слова сокрушали целые полки имперских солдат и низвергли целые звёздные системы в поклонение Хаосу.

Несущие Слово широко используют культистов и часто подстрекают последователей начинать кровавые восстания и присоединяться к падшим астартес в нечестивом крестовом походе. Когда имперские противники будут свергнуты, легион возводит массивные монолиты и кощунственные идолы, посвящённые богам Хаоса, принуждая последователей и пленников помогать в строительстве и освящении отвратительных идолов. Легиону особенно по душе нападать на церкви и осквернять святые иконы Экклезиархии, часто включая священные произведения в свои еретические памятники.

Воинства Несущих Слово редко встречаются в Вопящем вихре, но те, кто действительно там обитает, представляют постоянную опасность для соседних секторов. Наиболее распространенная из этих сил находится под контролем тёмного апостола Алоцера, возносящегося чемпиона Хаоса. Ходят слухи, что он возглавляет воинство из многих сотен могучих воинов, и ходят слухи, что он ждёт лишь каких-то неизвестных обстоятельств или пророческих знаков от своих тёмных покровителей. Когда придет время, он нанесет удар, распространяя свою нечестивую преданность на соседние регионы волной ненависти и богохульства. Алоцер впервые появляется в документах Инквизиции более трёхсот лет назад, когда одинокий тёмный апостол похитил фрегат Имперского флота и распространил своё послание о преданности Хаосу в неизвестном количестве миров. Предположительно, космодесантник сдался Флоту, а затем манипулировал своими пленителями во время путешествия сквозь Варп, и принудил служить себе. Несмотря на доблестный абордаж, что провёл инквизитор Джерака из Ордо Еретикус, тело предателя так и не было найдено, и только на заключительных этапах допроса командующего Цистры имя злодея наконец сорвалось с его кровоточащих губ. Позже весь экипаж был казнен как Еретикус Экстремис, а имя командира Цистры было стёрто со священных стен Бастиона Доблести.

Зловещее влияние Алоцера широко распространилось, и Каликсидский конклав ведёт постоянную войну против множества ложных церквей и тайных последователей, преданных его злонамеренному делу. Когда его последователи наносят удары, они делают это смело и открыто, а каждое совершаемое ими злодеяние подрывает власть и контроль их имперских врагов. Одно из самых известных злодеяний имело место во время триумфального марша кардинала Максилла Лорна, когда члены еретического культа, связанного с Церковью благословенного слова, проникли в ряды его служителей. Затем, в середине великой проповеди кардинала Лорна, они собрались в катакомбах под Императорской базиликой и с помощью своих дьявольских союзников разорвали завесу между реальностью и Варпом.

Когда проповедь подошла к концу, огромные деревянные двери захлопнулись, а воздух в соборе внезапно раскололся, и грубая сила Варпа разлилась среди собравшейся толпы. Кардинал Лорн и его свита мгновенно погибли, а сотни прихожан были затоптаны насмерть, когда паникующая толпа отчаянно пыталась спастись от слетевшихся хищников. Произошедший в результате кровопролитного неистовства демонов хаос и внезапная смерть кардинала и его приближенных повергли население в смятение. Только усилия агентов Инквизиции и своевременное вмешательство ударных сил Адептус Астартес смогли спасти планету от масштабного вторжения из Варпа.

Хаос соперничества

Личные устремления многих слуг Тёмных богов могут быть очень разными, что неизбежно порождает распри и междоусобицы. Скрытная, насильственная и анархическая природа хаоситов только усиливает враждебность, так что величайшим противником приверженцев Губительных сил остаётся их собственное вероломство.

Деятельность Несущих Слово и Альфа-легиона в Вопящем вихре и вокруг него – отличная иллюстрация этим словам. Оба легиона полагаются на обширные сети культистов. Таинственный Альфа-легион часто предаёт якобы союзных им Несущих Слово, используя их силы, чтобы отвести чужие глаза от своих тайных операций. Нередко в ответ на такую подлость легионеры наносят ответный удар, и начинаются сражения космодесантников-предателей, в которых воины с обеих сторон сражаются друг с другом с той же яростью, которую обушивают на рабов Бога-Трупа. В последние века отношения между легионами особенно натянуты и их члены часто становятся непримиримыми соперниками.

ШУМОВОЙ ДЕСАНТНИК

«Убивайте всех! Пусть воздух звенит от треска костей и визга умирающих!»

– Кармин, аудиторикс Детей Императора

Дети Императора – пожалуй, самый развращённый из легионов-предателей, что когда-либо являлись в Вопящий вихрь. Многие отправляются в это беспокойное царство, чтобы воочию узреть его неповторимые миры и вкусить отвратительные прелести их обитателей; другие вынашивают невыразимо жестокие замыслы для тех своенравных душ, которым не удается их избежать. Эти сумасшедшие воины берутся за столь гнусные занятия, пренебрегая многочисленными опасностями Вихря и с энтузиазмом противостоят всевозможным врагам в своих нескончаемых поисках новых способов удовлетворить свои страсти.

Хотя небольшие группы Детей Императора не редкость, куда чаще встречаются одиночки из былого Третьего легиона. Более всего распространены шумовые десантники, чья безумная тоска по оглушительному грохоту битвы заставляет чуть более здравомыслящих обитателей Вихря избегать контактов с ними, насколько это возможно. Некоторые космодесантники других легионов также углубились в подобные слуховые излишества, столь же ревностно и смертоносно вкушая дар песен Слаанеш. Часто встречи с шумовыми десантниками заканчиваются насилием, а если жертве особенно не повезло, она может угодить к безумному астартес в плен. Нельзя отрицать разрушительную мощь этих падших космодесантников, и многие считают, что выгода от союза с ними стоит рисков.

ИГРА ЗА ШУМОВОГО ДЕСАНТНИКА

Шумовые десантники — идеальные гедонисты, полностью посвятившие себя тому, чтобы довести испорченный разум и тело до абсолютных пределов чувственности. Они провели века, восхищаясь муками служения Слаанеш, и от неустанной преданности их измученные тела и выгоревшие нервные узлы остались чувствительны лишь к самым острым ощущением. Теперь каждая их мысль полностью направлена на самоудовлетворение, а их воображение постоянно переполняется безумными видениями безрассудного и отвратительного наслаждения.

Наряду с легендарной физиологией астартес, шумовые десантники обладают необыкновенным слухом — это кощунственный дар Слаанеш, выходящий далеко за рамки обычных людей и достаточно чувствительный, чтобы различать тонкие изменения высоты и тона даже в самых какофонических звуках. Это грязное благословение искажает восприятие звуков мозгом, заставляя испытывать эйфорию и сильные эмоции, которые увеличиваются пропорционально громкости и частоте звука. Шумовые десантники наслаждаются этими ощущениями больше всех остальных и полностью одержимы своими уникальными способностями. Они при малейшем удобном случае подвергают себя самым подавляющим и хаотическим звукам, которые только можно вообразить.

Самый любимый способ удовлетворить жажду оглушительного звука – погрузиться в неистовый шум битвы. Резкая какофония и пронзительные крики подобны музыке для чёрствых ушей десантника, и его разум мгновенно наполняется мощными эмоциями непревзойдённой силы, которые заставляют забыть обо всём. Но уже оглушительного грохота поля битвы такому астартес всё ещё недостаточно, и он добавляет к раздирающему уши шуму сокрушительные залпы акустического оружия, в честь которого шумовые десантники получили своё название. Такое оружие часто соединяется с бронёй шумового десантника и с другими связанными со слуховыми нервами приспособлениями, чтобы усилить и без того существенные разрушительные и звуковые возможности.

Шумовые десантники полностью преданы Князю наслаждения, и безудержная развратность, с которой они поклоняются своему мерзкому покровителю, печально известна среди его многочисленных последователей. Хотя после жестоких атак слаанешитов редко остаются живые, этим предателям иногда требуются жертвы для невыразимых ритуалов

Шумовой десантник

Шумовой десантник должен быть космодесантником Хаоса.

Бонусы к характеристикам: +5 к Восприятию, +5 к Дальнему бою, +9 к Тёмной славе и +15 очков Порчи.

Начальные умения: Бдительность +10, Обыденное знание (Одно любое), Уклонение, Обман, Запретное Знание (Демонология или Ересь), Запугивание, Допрос или Запугивание +10

Начальные таланты: Древний воин, Пугающий голос или Стрельба от бедра, Владение экзотическим оружием (Акустический бластер), Все видавший, Молниеносные рефлексы, Чуткий сон, Меткий стрелок или Снайпер, Подражатель

Начальное снаряжение: акустический бластер, легионный болт-пистолет с двумя магазинами, две легионных фраг-гранаты, две легионных крак-гранаты

Количество ран: 16+1к5.

Особые способности

Пьянящий шум: шумовые десантники известны своим необычайно острым слухом и полной самоотдачей, с которой они предаются экстазу, который им приносит их извращённый дар. Шумовые десантники получают бонус +20 к любой проверке, связанной со слухом. В бою шумовой десантник получает бонус +2 к проверкам Выносливости, Страха и Подавления за каждого другого активного участника боя или очко Численности орды (до предела в 12). Однако, чтобы выйти из боя, шумовой десантник должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли.**

Ужасающий вой: благодаря глубоким знаниям акустики поля боя, звуковому оружию и усилителям в броне, шумовые десантники способны добиваться от пушек и бластеров поистине разрушительного эффекта. Один раз за бой шумовой десантник может потратить очко Тёмной славы, чтобы либо увеличить урон и бронебойность звукового оружия, которым он владеет, на число, равное его бонусу Восприятия, либо заставить всех в радиусе пятидесяти метров предпринять **тяжёлую (-20) проверку Силы воли**, чтобы противостоять воздействию Страха (2), либо 1к5 уровням Усталости, либо Оглушению на два раунда (на выбору персонажа).

Шумовой десантник начинает игру Принадлежащим Слаанеш.

увлажения Слаанеш. Такие жертвы воистину прокляты, ибо они постепенно подвергаются полному ужасу и жестокому упадку безумного и развращенного воображения их похитителя.

Страх – это просто еще одно ощущение. Шумовые десантники так же сильно наслаждаются, причиняя боль, как и испытывая её. Тем не менее, несмотря на новизну смерти, эти астартес не спешат вкусить её, предпочитая вместо этого пробовать бесчисленные удовольствия, которые можно найти на службе Хаосу. Они с готовностью принимают обильные дары Слаанеш и охотно имеют дело с любым демоном или военачальником, способным предложить им восхитительное новое излишество. Многие даже взирают с нескрываемой завистью на кажущихся бессмертными слуг Слаанеш и жаждут испытать безграничную свободу, которой пользуются эти дьявольские существа.

Шумовые десантники в Вихре

В Вопящем вихре шумовой десантник может предаться множеству уникально-омерзительных переживаний и ощущений, чтобы утолить свои неослабевающие желания. Тем не менее, из многих соблазнов, подстерегающих их в этом неспокойном царстве, страсть к слуховой стимуляции остаётся самой притягательной. Независимо от того, достигают ли они её с помощью тонов боя, загадочных механизмов или способностей иных обитателей Вихря, шумовые десантники идут на всё, чтобы удовлетворить свои желания и становятся всё более частым зрелищем среди его многочисленных обитателей. Ниже приведены примеры множества стремлений, которым может посвятить себя шумовой десантник в постоянном поиске самых крайних излишеств.

Какофонический хор: отвергая любые мысли о материальной выгоде или чести, эти слуги Слаанеш клянутся в верности тем отрядам, которые производят самый неистовый шум, прежде чем нетерпеливо добавить собственные разрушительные ноты к их ужасному грохоту. Эта эксцентричность часто приводит к тому, что отряд может несколько раз за бой менять сторону, по мере того, как нарастает рёв битвы. Если шум будет достаточно услаждающим, они могут направить оружие на мнимых союзников к концу атаки, дабы ещё раз насладиться какофонической яростью битвы.

Ксенотиканты: в Вопящем вихре таится множество запретных артефактов и ксеноустройств, способных дарить неописуемые ощущения всем, кто осмеливается владеть ими или хотя бы обратить на них взгляд. Шумовые десантники часто сталкиваются с подобным в своих путешествиях, и у многих даже развивается вкус к этим экзотическим удовольствиям и нечеловеческим вибрациям. Тем не менее, их наслаждение часто превращается в одержимость, поскольку эти воины пытаются изобретать всё более творческие и необычные способы применять свои находки. Другие обитатели Вихря называют их ксенотикантами, а их безумная мания может оказаться благом или проклятием для тех, кто оказался на пути их бесконечной страсти к новым реликвиям и чуждым ощущениям.

Хор аберраций: эти жестокие шумовые десантники требуют дани в виде рабов, которых включают в ужасающие хоры, что поют хвалу Князю наслаждения. Каждый пленник снабжен причудливым набором звуковых усилителей и вокс-динамиков, которые причиняют ему сильную боль и усиливают каждый мучительный крик и испуганный вздох до ошеломляющей высоты. Эти жалкие создания сопровождают своих хозяев в битве, сбивчиво шагая вслед за хозяевами в огромных процессиях, связанные золотыми цепями, каждая из которых украшена жестокими и изящными крючьями. Так множество воплей невыносимой агонии, поощряемые ударами болезненно-колючих и ядовитых плетей, поднимаются вместе в визге и диссонансной лести перед множеством удовольствий Слаанеш.

Тёмный апостол

«Из пламени предательства. К крови отлщения. Мы несём слово Лоргара, Носителя Слова.»

– фрагмент из 341-ой книги «Посланий Лоргара»

Вполне естественно, что Вопящий вихрь, убежище столь сильных ересей и колдовства, привлекает тёмных апостолов. Эти коварные воины Хаоса готовы на всё, чтобы распространять свою ужасающую веру, а Вихрь – это и охотничьи угодья для них, и цель паломничества на пути поклонения. Многие путешествуют по мирам этого царства, наблюдая за бессчётными проявлениями Хаоса среди их нечистых обитателей и вербуя тех, кого посчитают наиболее полезными для своих планов. Многие могущественные военачальники пытаются заполучить этих влиятельных чемпионов, сманивая их из рядов Несущих Слово и других легионов под свои знамёна, как ради благословений, что они несут, так и ради легионов фанатичных последователей, ловящих каждое их слово.

Игра за Тёмного апостола

Темные апостолы – духовные лидеры многих легионов космодесанта Хаоса. Они абсолютно преданы Тёмным богам и делу сохранения верований своих примархов и других лидеров. Каждый тщательно изучил оккультные учения, ритуальные жертвоприношения и верования, содержащиеся в «Книге Лоргара» и других порочных трудах. С помощью ужасающего перечня мучительных и варварских способов они болезненно выгравировали эти запретные знания в разуме, на телах и душах. Именно фанатичная преданность Губительным силам – главная черта тёмного апостола. Для них важно распространение слов поклонения и преданности в каждый уголок галактики.

Тёмные апостолы говорят, что немощные и бесплодные наставления Экклезиархии – не более, чем заученные суеверия и пропаганда. Чтобы подтвердить свои нечистые слова, она даруют последователям благословления Хаоса, выступая в роли проводников силы Тёмных богов в тварный мир. Это разжигает в культистах фанатизм и преданность.

Для темного апостола Хаос — это всемогущий пантеон. Многие из них почитают всех богов Хаоса, и редко подолгу следуют лишь одним путём. Когда же дело доходит до тонкостей их богохульной веры, каждый ограничен лишь своими безумными и высокомерными толкованиями слов Лоргара и других еретических трудов.

Тёмные апостолы — искушённые ораторы, способные обращать в свою веру целые города, полки Имперской Гвардии или населения планет и получать признание от обитателей Варпа. С помощью медоточивых речей они создают обширные сети культистов и лжецерквей, тайно сея семена разложения на каждой планете Империума, до которой дотянутся. Эти фанатичные последователи нередко играют важную роль в дьявольских замыслах своих господ. Зачастую они служат добровольными рабами или жертвами во славу новых богов.

Тёмные апостолы Несущих Слово сооружают огромные монументы и исполинские символы богохульной веры, и посвящают их избранному покровителю, дабы отметить свои нечестивые победы. Они получают извращённое удовольствие, используя в этих отвратительных ритуалах захваченные храмы Императора, и часто отклоняются от намеченного пути, чтобы осквернить святые иконы Экклезиархии. Легионы последователей Тёмного апостола нередко помогают в таких начинаниях, и столь же часто оказываются жертвами на алтарях, что помогали сооружать.

Тёмный апостол, готовящийся к битве — впечатляющее зрелище: он облачается в древнюю броню, украшенную символами омерзительной преданности и свитками пергамента, исписанными богохульными молитвами и воззваниями. Многие в знак преданности или ради обретения силы вытатуируют литании прямо на своей плоти или снятой коже врагов. В сражении они шагают по полю боя, призывая своих подопечных атаковать и сокрушая всех, кто встанет на их пути проклятым крозиусом. Однако величайшим оружием темного апостола всегда остаётся голос и сила веры. И орды преданных последователей свидетельствуют об ужасающей силе и влиянии, которыми он обладает.

Для тёмных апостолов блаженный апофеоз представляет собой достижение вершины. Они усердно трудятся в надежде, что однажды Губители даруют им жизнь в обличие демона. Хотя апостолы часто объединяются с могучими военачальниками и чемпионами Варпа, их истинная верность принадлежит Хаосу, и ничто не может встать на пути их еретического крестового похода.

Темный апостол

Тёмный апостол должен быть космодесантником Хаоса

Бонусы к характеристикам: +5 к Общительности, +5 к Силе воли, и +9 единц Тёмной славы, +15 очков Порчи.

Начальные умения: Обаяние, Обаяние+10 или Обман, Командование, Командование +10, Обыденное знание (Одно любое), Запретное знание (Демонология, Книга Лоргара), Запретное знание (Ересь или Варп), Запугивание или Проницательность, Учёное знание (Оккультизм или Легенды).

Начальные таланты: Аура власти или Древний воин, Демагог, Враг (Экклезиархия), На крыльях гнева, Железная дисциплина, Непоколебимая воля.

Начальное снаряжение: проклятый крозиус (не одержимый), легионный болт-пистолет с двумя магазинами, нечестивая икона, две легионных фраг-гранаты.

Количество ран: 16+1к5.

Особые способности

Предвестник ереси: тёмные апостолы — прекрасные ораторы, чьи слова обращают целые миры в веру Хаоса и вдохновляют их сплотиться и выступить против угнетателей-имперцев. Когда Тёмный апостол использует любое Социальное умение, чтобы повлиять на множество целей, то он может подействовать на вдесятеро большее количество целей, чем позволено обычно. Более того, он может потратить очко Тёмной славы, чтобы перебросить Социальную проверку и добавить одну степень успеха к результату. Темный апостол также может попытаться обратить любого(-ых) НИП (включая Слуг) с модификатором Отношения +20 или выше в свои еретические верования с помощью встречной проверки Обаяния. Тёмный апостол получает бонус +10 к этой попытке и, в случае успеха, может потратить очко Тёмной славы, чтобы сделать цель Преданной. Преданные последователи фанатично посвящают себя делу Тёмного апостола до тех пор, пока их отношение остается позитивным, и получают +10 бонус к встречной проверке Силы воли, предпринятой, чтобы противостоять враждебным Социальным умениям.

Тёмное служение: тёмные апостолы посвящают каждую победу Губительным силам и создают ужасающие памятники и огромные иконы, прославляющие выбранного бога. Тёмный апостол может потратить очко Тёмной славы, чтобы создать и посвятить монумент богу Хаоса. Бога выбирает сам апостол. Размер монумента и время, требуемое на его возведение, — вопрос честолюбия апостола и доступных ресурсов. Возможно, потребуются дополнительные проверки умений, если мастер сочтёт их уместными. Если мастер решит, что подготовка была достаточной, Тёмный апостол может получить две степени успеха к одной проверке умения, требующейся для ритуала, проводимого на воздвигнутом монументе. Кроме того, если ритуал посвящен тому же божеству, что и монумент, он получает бонус +30. Если обряд посвящен другому богу, то получает штраф -30. Создание по-настоящему монументальных алтарей можно богоугодным деянием (см. страницу 71), если мастер на это согласен.

Тёмный апостол начинает игру Неприсоединившимся.

Тёмные апостолы в Вихре

Тёмный апостол может пересечь всю галактику в нечестивом крестовом походе, дабы объединить человечество под знамёнами набожности. И хотя точные причины лететь в Вопящий вихрь могут быть какими угодно, эти фанатичные поборники Хаоса редко предаются праздности, но без устали трудятся, чтобы достичь богохульных целей. Однако природа служения каждого из таких пастырей часто зависит от его собственного жутковатого толкования нечистых религиозных текстов, а наборы методов у разных апостолов разнится не меньше.

Ниже приведены несколько примеров из множества способов, которым тёмный апостол может отправлять культ в Вопящем вихре.

Пророк разрушения: этот тёмный апостол воплощает фанатичную ненависть и являет собой пример ревностного служения на поле брани. Он всегда на передовой, его пылающее рвение питает гнев, а каждую пылкую фразу он подкрепляет сокрушительным ударом крозиуса. Неудержимое неистовство этого бесстрашного воина для его многочисленных последователей служит живым воплощением безжалостной силы Варпа, и они без страха идут в бой вслед за своим повелителем яростными фанатичными волнами.

Глас неповиновения: глас неповиновения звучит во время восстаний, и отстаивает свои верования в самых тёмных уголках каждой области, отвергнувшей его порочные учения. Он перековывает последователей, делая из них фанатичных бунтовщиков, готовых на всё во имя Хаоса. Каждое слово, слетающее с его губ, сочится изменой и злобой. Он постоянно призывает последователей мучать себя, дабы доказать раскаянье в прошлых грехах и глубину вновь обретённой веры. Как только мир охватывает пламя анархии и разрушения, а его униженные последователи приносят себя в жертву во имя еретических верований, тёмный апостол отправляется на следующий мир и начинает все заново.

Пагубный консул: для слуг Хаоса знания — это сила, и пагубный консул хорошо знает силу такого знания, манипулируя слабыми и поддерживая сильных. Действуя в роли мрачных советников и интриганов, эти служители Хаоса используют свои способности к принуждению, направляя слабых и влиятельных. Они наслаждаются, наблюдая за тем, как их жертвы сами сеют семена своего рока. Эти коварные демагоги взращивают агентурные сети и воспитывают наперсников, помогающих им в этой задаче, используя всё доступное немалое влияние, чтобы добиться порочных целей и раскрываясь лишь тогда, когда победа уже в руках.

Пиратский князь из Изорванной спирали

«Меняйте наш курс! Их смерть станет наслаждением, которое следует смаковать, и я намерен разжечь свою жажду, прежде чем всё закончится»

– Горман Жаждущий, ужасный пират из Хищной орды

Пиратские князья обитают в коварной Изорванной спирали, огромной цепи астероидов, расположенной на переднем крае Внутреннего кольца. Размер и население этих «островов» очень сильно отличаются – на многих планетоидах воздвинуты могучие крепости или скрыты огромные пиратские флотилии и боевые корабли. Именно среди этих и множества других опасностей обитают эти бесчестные налётчики, о расточительности и безрассудстве которых ходят бесчисленные и нелепые легенды.

Эти еретики — настоящие хозяева своих владений, что наслаждаются бесподобной свободой от всего, кроме собственных тёмных желаний. Пугающие корабли этих могущественных одиночек, что отправляют в рейды из порочных крестей и поместий, грабят и мародерствуют безбашенно и безнаказанно. Хотя зачастую у князей бывают разногласия со множеством военачальников Вопящего вихря, время от времени они заключают союзы с такими лидерами чтобы достигнуть собственных целей. Однако своенравные капризы этих извращённых налётчиков не оставляют сомнений, что такие альянсы останутся, в лучшем случае, недолговечными.

Игра за пиратского князя

Пиратский князь — это еретик, который безжалостно пробил себе дорогу к власти среди множества пиратов и налётчиков Изорванной спирали. Эта власть приносит богатство и привилегии, так что пиратские князья могут наслаждаться удобствами и свободой, к которым и близко не могут подойти другие налётчики Вопящего вихря. Их власть в собственных владениях абсолютна, а самые дикие страсти они удовлетворяют с безумной распущенностью, ибо как только пришедший к власти пират привыкает к новой жизни, её удовольствия становятся неотступной навязчивой идеей.

Пиратские князья известны ненасытной жаждой к новым чувствам и ощущениям. Многие готовы дойти до предела ради крайней степени наслаждения, промотать состояние и рискнуть своим аллодом ради неизведанного опыта и нелепых подвигов. Их страсть к богатству, удовлетворяющему безумные желания требует ещё большего богатства — такой бесконечный цикл жизни этих аристократических выродков, что часто приводит к незабываемой, драматичной кульминации.

Пиратские князья хорошо знакомы с тонкостями жизни в космосе – многие даже путешествовали пешком через незримые пути Изорванной спирали и в одиночку проводили корабли сквозь множество орбитальных опасностей. Этот опыт позволяет им тонко чувствовать орбитальные вращения и траектории, и за штурвалом своего корабля князю нет равных. Такие способности порождают гордость и поощряют безрассудную натуру этих безумных разбойников, зачастую провоцируя их на неоправданно опасные манёвры и рискованные курсы, что иногда приводит к катастрофе.

Каждый князь пережил бесчисленные корабельные и абордажные бои и охотился на своих жертв без чести и милосердия. Многие командуют своими головорезами с передовой, где полностью могут ощутить течение битвы и узреть её уязвимые места. Другие восхищаются последующими за победой пытками пленников и резнёй. Каждый князь по-своему выбирает жертв, но у всех они служат потворству странной и больной извращённости этих налётчиков. Один из самых ценных ресурсов пирата — репутация. Каждый скор на расправу с любым, что усомниться в его совершенстве и может пытать пленных днями напролёт в отместку за дерзость или воображаемое оскорбление. Князья свирепо гордятся своими достижениями и стремятся превзойти друг друга в жестокости, боевом мастерстве и порочности при каждом удобном случае. Такое нечестивое и изысканное общество привлекает как неопытных, так и развращённых последователей, которые добровольно участвуют в любом разврате в надежде на крошки со стола господина и хотя бы мисолётное прикосновение к его наслаждениям.

Пиратские князья зачастую поклоняются Повелителю чувств, отчаянно стремясь жить в потворстве своим желаниям. Многие долго идут к апофеозу и верят, что такая власть навсегда увековечит их среди самых ужасных налётчиков Вихря. Несмотря на частые союзы с военачальниками, все князья независимы и скорее умрут, чем отрекутся от одержимости и свободы.

Пиратский князь из Изорванной спирали

Пиратский князь должен быть Человеком.

Бонусы к характеристикам: +5 к Ловкости, +5 к Интеллекту, +5 к Общительности, +9 к Тёмной славе и +15 очков Порчи.

Начальные умения: Акробатика, Бдительность, Бдительность +10, Обаяние или Запугивание, Командование, Командование +10, Обыденное знание (Изорванная спираль), Обман, Уклонение, Запретное знание (Пираты или Варп), Логика или Проницательность или Ловкость рук, Навигация (Звёздная), Управление (Пустотные корабли), Безопасность или Техпользование, Уклонение +10 или Парирование +10 или Управление (Пустотные корабли) +10

Начальные таланты: Аура власти или Верный удар или Орлиный глаз, Амбидекстерия или Стрельба от бедра или Быстрая атака, Предатель, Ледяное сердце, Контратака или Ас или Парное оружие, Плечом к плечу или Разоружение, Враг (Имперский Флот), Несметные богатства, Всё видавший, Молниеносные рефлексы или Чуткий сон, Стальные нервы или Железная дисциплина, Быстрое выхватывание или Быстрая перезарядка, Паранойя или Мгновенная реакция, Владение оружием (Цепное, Силовое, Лазерное, Простое, Твердотельное, аа также Болтерное или Шоковое)

Начальное снаряжение: болт-пистолет Отличного качетсва или плазменный пистолет Хорошего качества, силовое оружие Отличного качества или нейрохлыст, лёгкий панцирный доспех Отличного качества или ксеношкуры, алкоголь Хорошего качества, обскура, картограф Хорошего качества

Количество ран: 10+1к5.

Особые способности

Маниакальный нарциссизм: пиратские князья невероятно горды и готовы пожертвовать всем ради своих стратстей. Во время создания персонажа еретик должен выбрать Ближний бой, Дальний бой или Пилотирование (Любое) в качестве своей специализации. Потратив очко Тёмной славы на бонус +10 к проверке, (но прежде, чем будут брошены любые дополнительные кости), он получает дополнительный бонус +10. Увы, если князь провалит проверку этого умения, то должен пройти **тяжёлую (-20) проверку Силы воли** или попытаться пройти проверку снова (если это возможно). В случае невозможности успешно завершить проверку, униженный пиратский князь получает -10 штраф к Силе воли до тех пор, пока не сможет успешно выполнить эту задачу, либо пока не завершится игровая встреча.

Гедонист: пиратские князья привычны к роскоши и удобствам, и немногие подолгу могут выносить отрыв от такого образа жизни. Пиратский князь получает одну дополнительную степень успеха при попытке приобрести товары или услуги Хорошего качества и выше, но получает -10 к проверкам, касающихся товаров и услуг Низкого качества. Также князь может перемещаться на собственном корабле – он получает бонус +10 к Пилотированию, когда пребывает на мостике. Возможности судна остаются на откуп мастеру, но он всегда должен помнить, что этот корабль – собственность грозного налётчика.

Архетип начинает игру Принадлежащим Слаанеш

Пиратские князья в Вихре

В опасном и хаотичном Вихре пиратские князья в своей стихии, а их слава сама собой предупреждает о том, что не стоит привлекать их внимания. Люди, что готовы иметь с ними дело, считают этих безрассудных налётчиков настоящими извергами, а их жертвы редко успевают сложить своё мнение. Хотя не найти двух князей с одинаковыми побуждениями и страстями, все они разделяют жажду излишеств и отчаянное желание потакать своим прихотям.

Ниже описаны трое самых одиозных князей, чьи подвиги сеют опустошение в Вопящем вихре и за его пределами.

Кровавый опустошитель Барук: одним из самых больших видов роскоши остаётся роскошь убивать без разбора, не думая о последствиях, и потворство именно этому греху Кровавый опустошитель смакует превыше всех остальных. Он возлежит на расчленённых останках своих жертв, среди изображений резни, а его палаты изваяны из кости врагов и роскошно обиты кожей, содранной с жертв, – так они сохраняют победы свежими в его памяти. Он безмерно гордится своей коллекцией, и всегда ищет новый вызов, способный обеспечить его новыми гротескными гобеленами.

Тиронсин Соблазнительная: эта кровавая налетчица, по слухам, обладает ненасытной тягой брать пленных, не уступая в этом даже жестоким пиратам-эльдар. Самые жалкие из её узников умирают за в ямах удовольствия за пару дней, не в силах пережить бесконечный экстаз и страдания. Те, кто выживают в суровом испытании, проходят через шесть священных камер, где испытывают садисткое внимание самой Тиронсин и её гнусных кузнецов боли, прежде чем бороться за честь войти в вырождающуюся свиту княгини.

Лорд Виталлиас: многие пиратские князья наслаждаются, обедая восхитительными деликатесами и участием в расточительных пирах, но мало кто может сравниться с прожорливостью лорда Виталлиаса. Нет вещи, которая слишком дорога для его пиршественного стола – его страдный флот неустанно бороздит Вихрь в поисках экзотических блюд и людей, что смогут раздразнить его развратное нёбо. Ужасающе жирный князь полагается на избранный круг умелых охотников. Самые лакомые и наиболее необычные образцы остаются в живых в его владениях и их плоть собирают снова и снова.

Формирователь плоти с Меланхолии

«Не волнуйся – уверяю тебя, ты почувствуешь абсолютно всё»

– подслушано в Театре потрохов Зазераса Пагубного

Меланхолия – блёклый и убогий мир во Внутреннем кольце. Несчастные обитатели этого унылого шарика ни на миг не избавлены от страданий и лишений. И потому, несмотря на свою внешность, их сердца тайно полыхают страстями, способными потягаться с самыми преданными слугами Слаанеш. Среди Пробуждённых этого мира обитают формирователи плоти, называемые так за свои загадочные способности искажать и изменять тела столь же легко, как гончар работает с мягкой глиной. Иногда им удается сбежать от своего жалкого существования в легендарной колеснице Шорнаала – их бога. Они хорошо известны тем, что не желают рассказывать о причинах своего избрания.

Но возвысившиеся быстро понимают, что оказались брошенными в океане непреодолимых соблазнов и невообразимых излишеств Вихря. Вскоре их давно подавляемые стремления и эмоции берут верх, и формирователь плоти начинает страстно утолять жажду, долгое время отрицаемую. Эти коварные еретики часто доносят одурманивающий шепот Слаанеш всем вокруг, а их внушительные умения делают их ценными – или, скорее, безумными – помощниками в Вихре.

Игра за формирователя плоти

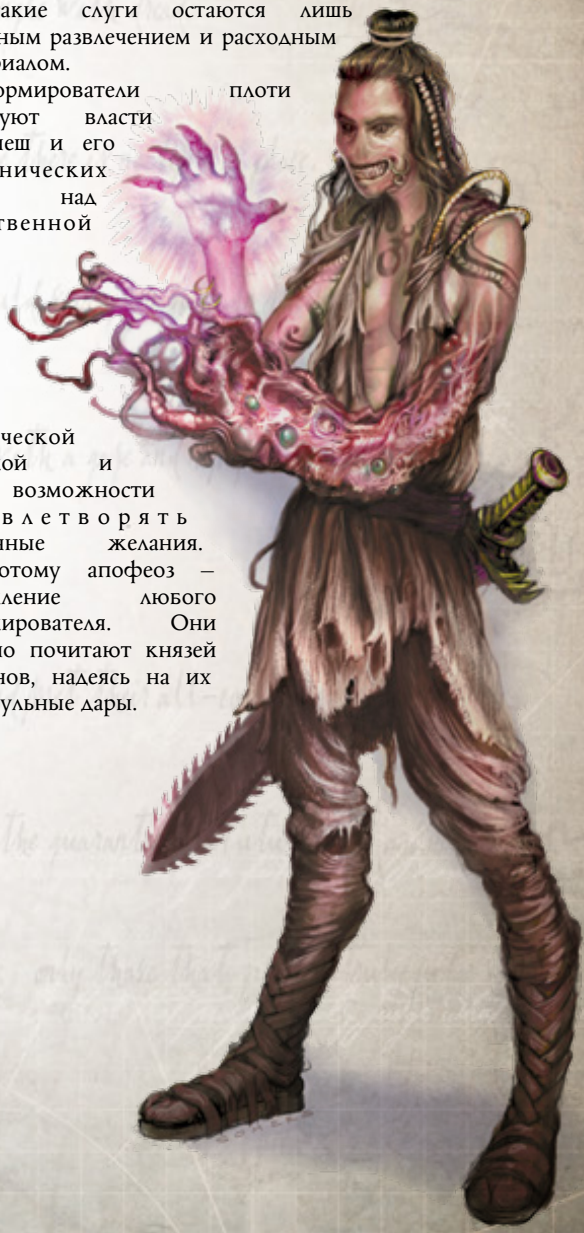
Формирователи плоти – это безумные ритуалисты, хирурги и сибариты, использующие свои таланты, чтобы сполна удовлетворить гедонистические наклонности, давно отрицаемые на Меланхолии. Такие фантазии часто столь чрезмерны и трудны, что в их достижении формирователей ограничивают собственные телесные и чувственные возможности. Телесные ограничения наполняют еретиков ненавистью и презрением к самим себе, подталкивая использовать свои странные способности и хирургические навыки к самим себе, чтобы преодолеть ограничения. Эти поиски «улучшения» – главная страсть формирователей плоти, и каждое их действие направлено на создание телесного совершенства, подходящее потаканию их желаниям.

Формирователи плоти – превосходные медики, а большинство их знаний приобретены благодаря ужасающим экспериментам над собственным телом. Они с восхищением проводят часы, испытывая, провоцируя и стимулируя обнажённую плоть в нескончаемом поиске ещё неоткрытых способов получить неописуемые ощущения. Они привычны к боли и сами провели множество операций, так что могут сполна прочувствовать всё и насладиться каждой трансформацией. Тяга к изменениям часто превращаются в отвратительное пристрастие. Многие формирователи плоти непрерывно меняют себя лишь для того, чтобы испытать сопровождающую преобразование невыносимую боль. Однако поиски совершенства совершенно бессмысленны, ведь извращённое воображение снова и снова изобретает новые пугающие увлечения и изменения. Одержимость такой идеей может погубить формирователя или лишить его разума.

Все формирователи проявляют пугающую способность в корне менять свою и чужую плоть. Их искусство – уникальный дар среди прочих феноменов Вихря, а его истоки покоятся в интригующей загадке тех, кто следует этим богохульным учениям. Многие формирователи также владеют начатками оккультизма, а желая углубиться в него его, постоянно разыскивают новые заклятья и приёмы для дальнейших изменений своих безобразных обличий.

Другие формирователи ищут падших слуг Омниссии, стремясь добыть их знания о сложной хирургии и искусстве аугметизации, необходимых для вживления этих имплантатов в чужие организмы. Многие изменяют датчики аугметики, делая их безумно чуствительными и соединяя нервы и синапсы самыми опрометчивыми и непредвиденными способами.

Одна из самых пугающих черт формирователей плоти – их склонность брать врагов в плен и ставить на них опыты. Их мерзкие творения зовутся скульптуритами. Каждый из них – скулящий холст, на которых проверяют новые обличия и изменения, или игрушка, что можно преподнести капризному Слаанеш. Это бормочущие, жалкие твари, чей разум раздроблен бессчётными пережитыми ужасами. Многие даже не переживают шок их мучительного существования. Формирователи плоти же, однако, сосредоточены на своих собственных ощущениях, и такие слуги остаются лишь забавным развлечением и расходным материалом.



Формирователи плоти завидуют власти Слаанеш и его демонических слуг над собственной физической формой и их возможности удовлетворять порочные желания. А потому апофеоз – стремление любого формирователя. Они охотно почитают князей демонов, надеясь на их богохульные дары.

Формирователь плоти с Меланхолии

Формирователь плоти должен быть Человеком.

Бонусы к характеристикам: +10 к Интеллекту, +5 к Восприятию, +5 к Общительности, +9 к Тёмной славе и +18 очков Порчи.

Начальные умения: Бдительность или Проницательность, Обаяние, Обаяние +10, Обыденное знание (Меланхолия), Обман, Обман+10, Уклонение или Парирование, Запретное знание (Демонология, Мутанты), Запретное знание (Ересь или Варп), Дознание или Запугивание, Допрос, Медика, Техпользование или Медика +10, Учёное знание (Химия или Оккультизм).

Начальные таланты: Неистовство или Яростный натиск, Крепкий орешек, Это просто царапина, Обострённые чувства (любые два), Всё видавший, Ничтожный слуга (Скульптурит), Сопротивляемость (Страх) или (Токсины), Крепкое телосложение или Железная челюсть, Верный удар. Владение оружием (Лазерное, Простое, Твердотельное, Цепное, а также Цепное или Силовое).

Начальное снаряжение: лазпистолет Отличного качества или автопистолет, цепной меч Хорошего качества или силовой клинок, лёгкая панцирная броня, инъектор, медпакет, инструменты палача.

Количество ран: 10+1к5.

Особые способности

Безумно податливый: формирователи плоти широко известны своим умением изменить собственные тела – для того, чтобы пережить опасность, напугать жертву или просто испытать нечто новое. Формирователь может потратить очко Тёмной славы и предпринять **сложную (-10) проверку Медики**, чтобы кардинально изменить своё обличие. В случае успеха, он может выбрать одну из перечисленных ниже особенностей плюс ещё одну за каждые две степени успеха после первой: Амфибия, Копатель (1), Смертоносное природное оружие, Летун (1), Многорукое (1), Природная броня (1), Четвероногое, Сверхъественная характеристика (+1), Сверхъественные чувства (1), Коренастое, Ползун.

Если у особенности есть численный показатель, то персонаж может выбрать эту особенность несколько раз, каждый раз повышая ее значение на +1 (до предела в 4). Каждый час после принятия нового обличия персонаж должен проходить ординарную (+10) проверку Силы воли с накопительным штрафом в -10 или потерять все преимущества особенности и вернуться к изначальному облику.

Зловещий скульптор: покалеченные твари-скульптуриты – одни из самых пугающих творений формирователей плоти и живые жертвенные палитры, с помощью которых безумные хирурги практикуют своё извращённое искусство. Скульптурит должен быть гуманоидом. Он всегда считается Соблазнённым, а среди его начальных особенностей должны быть «Зверь», либо «Монопристрастие» (Новых скульптуритов можно приобретать с помощью соответствующих талантов Слуга). Формирователь плоти может навсегда менять физический вид скульптуритов с помощью **серьёзной (+0) проверки Медики**. Кроме того, когда формирователь плоти проводит ритуал лепки плоти на скульптурите, он считается Несвязанным псайкером с Пси-рейтингом 3.

Формирователь плоти начинает игру Принадлежащим Слаанеш.

Формирователи плоти в Вихре

Едва покинув родной мир, формирователь плоти сталкивается со множеством порочных возможностей практиковать свои дьявольские искусства. Вопящий вихрь открывает перед обездоленным немало дорог, на которых они черпают вдохновение для невообразимых ощущений и ужасных обличий, а бесчисленные обитатели шторма служат почти безграничным источником ужасающе восхитительных развлечений.

Ниже приведены некоторые примеры того, как по-разному формирователи плоти ласкают Вихрь своей эксцентричностью.

Синабориты: формирователи плоти близко знакомы со слабостью своей нервной системы, и многие стремяться увеличить количество рецепторов и нервных волокон в своих телах, прежде чем подчинить их своим порочным и неестественным целям. Эти еретики выращивают в баках, собирают, заколдовывают и внедряют ткани в свою нервную систему, сплетая синапсисы в безумные узоры и оголяют нервы, чтобы стать восприимчивее. Эти ужасные ганглии служат им придатками и исключительно важными «датчиками», которые они постоянно совершенствуют и перестраивают, придавая им причудливые и чудовищные обличия.

Хортансиши: многие формирователи плоти содержат коллекции особенно примечательных скульптуритов и уникальных особей, чьим обличием восхищаются. Однако хортансиши доводят эту склонность до шокирующей и пугающей крайности. Восхищённые своими творениями, они создают из всё ещё живой плоти пленников в сады удовольствий, где отдыхают и наслаждаются своими работами. Эти чудовищные садовники наслаждаются «лепкой» и нередко создают ужасные пародии на растения и цветы из пульсирующих глаз на стебельках, чья безумная какофония цветов и тошнотворная структура угрожает разуму любого, кто созерцает их.

Волнительное насыщение: богатое разнообразие химических стимуляторов, гормонов и нейротрансмиттеров в Вихре приносит многим формирователям плоти безграничное веселье, позволяя с ликованием собирать и смешивать их, получая невероятно сильные стимуляторы. Такие одурманивающие творения очень редки и часто требуют варп-усовершенствований, до отвращения зверских операций и других бессчетных леденящих кровь ритуалов. Но эти усилия бесконечно приятны формирователям плоти. Они с готовностью тратят недели, вырывая ещё одни пульсирующие желёзы из сопротивляющейся плоти и скрупулезно дистиллируя чистые феромоны из сотен трепещущих сенсуалистов. Наконец, пока бурлят их смеси, эти ужасные химики дрожат от отвратительного предчувствия и с нетерпением ожидают возможности опробовать на себе новейшее богохульное творение.

Чрезмерный арсенал

«Да, теперь рассекай его руку. Чувствуешь, как я прохожу по кости? Видишь, как я уничтожаю его плоть? Можешь потуять его страх в воздухе, не так ли? Он выронил меч, так что теперь ударь его в другую руку. Поверь, это будет так же изысканно»

– Дейи'Ш'тухл, Шепчущий клинок, своему нынешнему хозяину

Как правило, оружие Слаанеш более необычно, чем грубые орудия других богов Хаоса, а те, кто называет Слаанеш своим покровителем, зачастую упиваются всеми крайностями боя. Многие из этих конструкций нарушают сами законы природы, и подталкивают хозяев и жертв к бесконечным мучениям, которые не поддаются описанию. У Слаанеш есть и гораздо более коварная сторона: его служители доставляют себе наслаждение всевозможными наркотиками, ядами и другими столь же экстремальными смесями, каждая из которых усовершенствована, чтобы вызывать самые острые и пронзительные ощущения.

Стрелковое оружие

«Стены не спасут вас! Я обрушу их блаженными криками самого Слаанеш!»

– Нодат Верный

Слаанеш восхищается изящным и артистичным оружием, особенно тем, которое причиняет боль издалека. Каждое из них – настоящее произведение искусства, что стремится вдохновить или возбудить хозяина, устраняя свою цель наиболее ярким и чрезмерным образом.

Переносная эктоплазменная пушка

Man-Portable Ectoplasma Cannon

Плазменное оружие очень привлекательно для последователей Тёмного князя, поскольку каждый взрыв может сжечь не только врага, но и хозяина. Истинно благочестивые требуют большего, и Гибеллин ответил на этот призыв созданием модифицированной эктоплазменной пушки. Каждый взрыв направляет энергию Варпа с такой мощью, что может обратить человека в пепел. Часть энергии при этом вырывается наружу, омывая стрелка восхитительной кипящей волной.

Переносная эктоплазменная пушка перегревается на 91+, а также всякий раз, когда стрелок выбрасывает дубль в проверке Дальнего боя. При перегреве, еретик должен пройти **сложную (–10) проверку Силы воли**; за каждую степень провала еретик получает 1к10 временного урона Силе воли и одно очко Порчи.

Новое свойство: Перегруженное (Overcharge)
Оружие с этим свойством может расходовать в три раза больше обычных боеприпасов, чтобы получить свойства Оглушающее (2), Опустошительное (2), Перегревающееся (на 86 и более, вместо 91) и Перезарядка. Если оружие уже имеет свойство Оглушающее или Опустошительное, их показатель увеличивается на +2.

Акустическое оружие

Многие знают об ужасающем акустическом оружии шумовых десантников. Его модели уходят корнями на тысячелетия назад, во времена мифов и легенд, но многие простые смертные пытались воспроизвести эту технологию. Многочисленные кузницы Гибеллина и Изорванной спирали производят разные виды звукового оружия, которые далеки от настоящих орудий легионов-предателей, но способны дать слугам Слаанеш шанс испытать радостную и противоречивую боль. Всё акустическое оружие, перечисленное ниже, является Экзотическим. Предполагается, что в комплекте поставляется заплечный ранец для боеприпасов, вес которого включен в общий вес оружия.

Вопящий гиббелинский пистолет

Ghibelline Shrieking Pistol

Звуковой пистолет – самое маленькое не-легионное оружие, что часто встречается среди пиратов Изорванной спирали, где грохочущих импульсов его психозвуковой энергии достаточно, чтобы выбить у врага почву из-под ног – благо, сила тяга в Спирали невелика.

Вопящая гиббелинская винтовка

Ghibelline Howler Rifle

Вопящие винтовки бьют сфокусированными и точными потоками высокочастотного звука на большие расстояниях. От этого у всех вокруг идёт кровь из ушей, что хозяева винтовок считают привычным и успокаивающим. При использовании свойства Перегруженное те, кто находится в пределах десяти метров от еретика (включая его самого), должны пройти **ординарную (+10) проверку Выносливости** или получить один уровень Усталости за каждую степень провала. Устройства, блокирующие звуковые атаки, дают своим владельцам +10 бонус к проверке.

Таблица 2-1: Стрелковое оружие

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Доступность
Переносная эктоплазменная пушка	Тяжёлое	60м	О/–/–	3к10+6 Э	8	12	4 ПД	Взрыв (2), Максимальный режим Перегревающееся	50 кг	Чрезвычайно редкий
Вопящий гиббелинский пистолет	Пистолет	40м	О/–/–	1к10+4 Э	4	12	ПД	Оглушающее (0), Перегруженное	8 кг	Редкий
Вопящая гиббелинская винтовка	Лёгкое	90м	О/–/–	2к10 Э	4	36	ПД	Точное, Оглушающее (0), Перегруженное	16 кг	Редкий
Гиперволновое гиббелинское орудие «Горн»	Тяжёлое	40м	О/–/–	6к10 Э	6	24	6 ПД	Оглушающее (1), Опустошительное (3), Мельта, Перегревающееся, Перегруженное, Распыляющее	45 кг	Очень редкий

ГИПЕРВОЛНОВОЕ ГИББЕЛИНСКОЕ ОРУДИЕ «ГОРН»

Ghibelline Hyperwave Clarion Cannon

Это порождение кузниц Гибеллина – звуковое гиперволновое орудие, способное дробить кости до состояния желе, разрушать ферробетонные стены и превращать адамантин в жидкость с помощью бесконечного чередования звуков, колеблющихся на частотах быстрее, чем может выдержать материя. Когда орудие перегревается, оно наносит хозяину только половину обычного урона, благодаря своей прочной конструкции.

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

«Подойти ближе. Разве ты не хочешь в последний раз почувствовать укол моей плети?»

– Леди Каллиста, Гасящая пламя Друза

Последователи Князя боли пользуются оружием самой прихотливой конструкции – особенно, если это оружие может причинять боль тем, что стоит рядом, так чтобы ею можно было должным образом насладиться. Независимо от вида, каждое представляет собой произведение тёмной красоты, которое позволяет пользователю упиваться восторгом от каждого прикосновения металла к плоти. Всё описанное ниже оружие – одноручное, если не указано обратного.

КЛИНОК-АТАМ

Æthéme Blade

Популярные среди наёмных убийц и вождей культов атамы удерживают в специальных каналах различные яды или другие отвратительные жидкости. Простое нажатие на небольшую кнопку освобождает достаточно яда, чтобы покрыть край лезвия, позволяя каждому удару причинить больше боли, нежели простой кинжал когда-либо смог бы.

Атам имеет два канала для яда (или другого вещества, которое выберет еретик). Каждого канала хватает на три применения; открытие канала — Свободное действие. Атам также дают бонус +10 к любым проверкам обрядов и ритуалов, включающих жертвоприношение.

ПРОКЛЯТЫЙ КРОЗИУС

Accursed Crozius

Такой искажённый Варпом крозиус капеллана космодесанта и превращённый во нечто отвратительно-кощунственное, являет собой насмешку над Империумом одним своим существованием. Некоторые из них — обитель мстительных демонов, которые ищут не только насилия, что окружает тёмного апостола, но и бесконечных молитв его смертных последователей.

Проклятый крозиус — силовая булава, искаженная нечистыми усовершенствованиями. Её хозяин получает талант Ненависть против любого врага, с которым вступает в ближний бой. Кроме того, любые противники, с которыми владелец сражается в ближнем бою, не могут принимать Защитную стойку. Крозиус может быть демоническим оружием с Силой воли 50 и Силой связывания 2. Он имеет атрибуты Проклятое, Командирское присутствие и Защищающее (см. страницу 195 «**Основной книги правил**»).

Таблица 2-2: Холодное оружие

Название	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Атам	-	1к5 Р	1	Зависит от использованных ядов	1 кг	Редкий
Проклятый Крозиус	-	2к10+6 Э	7	Сбалансированное, Оглушающее (0)†, Разящее, Силовое Поле	16 кг	Почти уникальный
Дейи'Ш'тухл, Шепчущий Клинок	-	1к10+9 Э	5	Сбалансированное, Бритвенной остроты, Разрывающее	8 кг	Уникальный
Терзающий бич	6 м	1к10+6 Р	4	Оглушающее (2), Гибкое, Гиростабилизированное, Обездвиживающее (2), Разрывающее	7 кг	Почти уникальный
Мембранный кинжал	-	1к10 Р	4	Калечащее (3),	1 кг	Очень редкий
Игла желания	-	2к10 Р	0	Бритвенной остроты	4 кг	Почти уникальный
Громовой молот	-	2к10+8 Э	8	Калечащее (6),	16 кг	Чрезвычайно редкий
Громовой молот (легионный)	-	2к10+9 Э	9	Отравленное (3), Громоздкое	18 кг	Почти уникальный

† Только когда оружие держат двумя руками

Дейи'Ш'тухл, Шепчущий Клинок

Deii'Sh'thuhl the Whispering Blade

Древняя легенда Коронуса повествует о двух капитанах-головорезах, чьё бесконечно обостряющееся противостояние в порочности привело их обоих к поражению. Каждый превращал свой флот в логова удовольствий и заманчивые камеры пыток, достигал совершенства в деле массовых жертвоприношениях и наслаждался хитрыми механизмами изысканных страданий. Обоим был дарован апофеоз, но их соперничество не прекратилось. Когда один создал клинок, высеченный из единого сверкающего бирюзового кристалла, его сочли невероятным произведением искусства. Другой князь демонов отказался признать, что был превзойдён, и влил в него свою сущность, намеренно завладев клинком, чтобы украсть победу соперника. Создатель клинка, отказавшись разрушить свое творение, низверг меч в Вихрь. Теперь, способный только шептать тем, кто достаточно глуп, чтобы поднять его, демон несёт цену победы в тишине своей холодной кристаллической тюрьмы.

Шепчущий клинок — демоническое оружие с Силой воли 66 и Силой связывания 2. Оно имеет атрибуты Кровожадное, Завораживающая аура, Сверкающее и Порочное (см. стр. 195 «**Основной книги правил**»). Любой неприсоединившийся или преданный Слаанеш еретик, сталкивающийся с Шепчущим клинком, должен пройти **адскую (-60) Встречную проверку Силы воли,** чтобы не попытаться завладеть оружием, и пройти такую же проверку, если он захочет избавиться от него. Истинное имя демона Шепчущего клинка состоит из шести частей, каждая из которых состоит из шести невыразимых слогов. Только первый – Дейи'Ш'тухл – известен всему Вихрю. Еретик получает бонус +10 к Встречной проверке за каждую часть истинного имени, которую он знает (вплоть до бонуса +60 если знает полное имя). Использовать Шепчущий клинок могут только обладатели метки Слаанеш и неприсоединившиеся.

Терзающий бич

Lash of Torment

Состоящий из сладострастных колец и колючих крючьев, Терзающий бич движется сам по себе. На любую жертву, оказавшуюся в ловушке среди пугающе теплых щупалец бича, обрушиваются сокрушающие волны боли и страха — ощущения, которые возвращаются к хозяину оружия и всем, кто находится поблизости в восхищении разделяя агонию и блаженство.

Терзающий бич — демоническое оружие с Силой воли 69 и Силой связывания 3. Он имеет атрибуты Воющее, Хлещущее и Визжащее. Использовать Терзающий бич могут только обладатели метки Слаанеш.

ИГЛА ЖЕЛАНИЯ

Needle of Desire

Это тонкая двусторонняя игла длиной почти с человеческую руку. Хозяин не держит иглу желания, а вживляет её в собственную руку. Там она направляет проклятую кровь хозяина и создаёт яды, настолько сильные, что они полностью подавляют чувства любого ужаленного. Многие жертвы не могут справиться с потоками противоречивых эмоций и страданий, которые проходят сквозь них – их тела отключаются и безвольно повисают на острие иглы.

Игла желания — демоническое оружие с Силой воли 62 и Силой связывания 2. Оно имеет атрибуты Отравляющее, Пронзающее, Холод пустоты и Ранящее.

Удар Иглой желания нельзя Парировать, а поскольку Игла вживлена в руку еретика, её нельзя выронить или отнять. Для удаления Иглы желания требуется **очень тяжёлая (-30) проверка Медики** против Силы воли демона, в ходе которой еретик получает 1к5 единиц урона за каждую степень провала. Использовать Иглу желания могут только обладатели метки Слаанеш.

МЕМБРАННЫЙ КИНЖАЛ

Membrane Dagger

Каждый из этих искусно изготовленных кинжалов настолько тонок, что при правильном освещении может становиться практически невидимым. Поскольку он создан для колющих, а не рубящих или режущих ударов, любую рану, которую наносит мембранный кинжал, трудно закрыть и на её заживление уходит немало времени.

Мембранный кинжал требует таланта Владение экзотическим оружием (Мембранный кинжал). Те, кого он ранит, имеют 10% шанс получить Кровотечение в каждый ход до тех пор, пока не получат первую помощь. Проверки Медики на исцеление повреждений кинжала получают штраф -20.

ГРОМОВОЙ МОЛОТ

Thunder Hammer

Громовые молоты получили своё имя и репутацию из-за оглушительных взрывов, что сопровождают каждый удар. Выжившие враги могут лишь ползти прочь, не в силах бить в ответ, пока их чувства не вернутся в норму. Найти громовой молот в Вихре намного труднее, чем другое силовое оружие. Молот под человеческую руку — уже ценное приобретение, а легионный способен одним своим существованием довести враждующие банды до безумия.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ БОЕПРИПАСЫ

Эти патроны для дробовиков приобретаются целыми магазинами, а не по отдельности.

СИЯЮЩИЕ ПАТРОНЫ

Glittershells

Сияющие патроны – это боеприпасы, начинённые тщательно переработанным сверкающим камнем с той стороны Спирали. Они созданы сводить жертв с ума. Каждый хрупкий патрон при ударе разбивается, превращаясь в калейдоскоп цветов. Химическая пыль быстро покрывает обнажённую плоть, и в течение нескольких секунд жертва испытывает одновременные ощущения холода, жжения, ошеломляющего ужаса и надвигающегося безумия. Сияющие патроны уменьшают урон до 1к10, но дают оружию свойство Галлюциногенное (2), которое повышается до Галлюциногенного (4) против псайкеров.

ВОПЯЩИЕ ПАТРОНЫ

Scatterscream Rounds

Еще одна попытка кузниц Спирали воспроизвести звуковое оружие, вопящие патроны — сильно модифированные крикуны. Каждый патрон, усиленный тёмными силами варп-кузнецов Спирали, теперь представляет собой нечто гораздо большее, чем простая система сигнализации. Оружие, использующее вопящие патроны, теряет свойство Разлёт, но получает свойства Взрыв (2) и Оглушающее (2).

Таблица 2-3: Специальные боеприпасы

Название	Оружие	Доступность
Сияющие патроны	Дробовик, штурмовой дробовик, легионный дробовик	Чрезвычайно редкий †
Вопящие патроны	Дробовик, штурмовой дробовик, легионный дробовик	Очень редкий

Таблица 2-4: Модификации оружия и брони

Название	Оружие	Вес	Доступность
Клапаны боли	Любое неэкзотическое стрелковое оружие	+4 кг	Чрезвычайно редкий
Одеяния муки	Любая броня	+6 кг	Редкий
Акустический визгун	Силовая броня	+1 кг	Почти уникальный
Душеприцел	Любое стрелковое оружие	+1 кг	Чрезвычайно редкий

Модификации оружия и брони

Приспешники Слаанеш постоянно стремятся достичь новых и более сильных ощущений. Если оружие можно модифицировать, чтобы оно шумело громче, или дополнить броню, чтобы усилить агонию смерти, то где-то в Вихре извращённый варп-кузнец попытается проложить этот новый путь к чрезмерности.

Клапаны боли

Pain Vents

Только самые опытные варп-кузнецы знают секреты создания клапанов боли. На первый взгляд они кажутся бесконечными металлическими трубами, переплетёнными с оружием, как безумные змеи. Когда оружие стреляет, вентиляционные отверстия завывают и кричат, их потусторонний звук колеблет воздух в крещендо агонии.

При использовании клапанов до начала своего следующего хода еретик получает особенность Страх (1), если бьёт одиночным, Страх (2), если стреляет Короткой очередью, или Страх (3), если используется Длинная очередь. Если оружие даёт осечку, еретик должен пройти **сложную (-10) проверку Восприятия** или получить Оглушение на 1к5 раундов.

Одеяния муки

Robes of Torment

Одеяния муки состоят из длинных отрезов кожи или кольчуги, усыпанных зубчатыми крючками и зазубринами. Оплетающие броню, как внутри, так и снаружи, ленты причиняют восхитительные приступы боли при каждом ударе. То, что было бы ужасными страданиями для других, лишь подстёгивает истинного последователя Тёмного князя к великим свершениям.

Когда еретик, преданный Слаанеш, впервые получает урон в каждом раунде, он получает +1 очко урона, а также +10 к следующей предпринятой им проверке. Он может намеренно нанести себе одну рану в качестве Свободного действия (никакие формы защиты не спасают от этого), чтобы получить бонус. Бонус теряется, если не используется до конца следующего хода еретика.

Акустический визгун

Sonic Shrieker

Акустический визгун – это древняя модификация обычной силовой брони, которая восходит к ранним дням Империума, и, по слухам, основана на ксенотехе.

Еретик может включить визгун сразу после броска Инициативы, но до начала первого раунда. Все вокруг – и друзья, и враги (за исключением самого еретика) должны пройти **тяжёлую (-20) проверку Силы воли** или будут считаться Ошеломлёнными. Снаряжение, защищающее от звуковых атак, работает как обычно. Акустический визгун должен быть установлен на шлем силовой брони, от элементов питания которой он получает энергию. Визгун перезаряжется после каждого применения – на это уходит час.

Душеприцел

Soul Sight

Странные и неестественные материалы, из которых состоят острова Изорванной спирали, означают, что большинство традиционных методов сканирования здесь бесполезны. Потому кузнецы Варпа создали прицелы, способные видеть души, что отображаются в прицеле как яркие светочи, и даже в самую тёмную ночь владелец прицела может лишь посмеяться над попытками его жертв скрыться. Еретик, потративший Полное действие на Прицеливание с душприцелом может стрелять по незримым одушевлённым целям без обычного штрафа.

СНАРЯЖЕНИЕ

Под влиянием Слаанеш нет ничего приземлённого или скучного. Даже самый простой драгоценный камень или самый обычный молитвенник — произведение тёмного мастерства, каждое из которых является отражением вечного совершенства, кое воплощает Темный князь.

Таблица 2-5: Снаряжение

Название	Вес	Доступность
Манящий самоцвет	-	Очень редкий
Кощунственные тексты	0,5	Скудный
Икона безмолвия	6	Чрезвычайно редкий
Хор кошмаров	12	Почти уникальный
Подвеска Слаанеш	-	Чрезвычайно редкий
Знамя восторга	4	Чрезвычайно редкий
Ритуальный набор	2	Скудный
Вопиющая душа	-	Почти уникальный

МАНЯЩИЙ САМОЦВЕТ

Beguiling Gem

Любого воина, достаточно глупого, чтобы бросить хотя бы беглый взгляд на манящий самоцвет, мгновенно захлестывают видения и ощущения всех пороков, которые только можно себе представить. Это давление настолько мучительно, что большинство не в силах отвести взгляд. Любой противник в ближнем бою с еретиком, у которого есть манящий самоцвет, должен пройти **сложную (-10) проверку Силы воли**, прежде чем совершать какие-либо действия в свой ход. В случае провала он не может совершать никаких действий, но может тратить Реакции. Если проверка будет пройдена, персонаж вырывается из хватки самоцвета и больше не будет страдать от его воздействия.

КОЩУНСТВЕННЫЕ ТЕКСТЫ

Blasphemous Texts

Это могут быть пыльные свитки и переплетенные листы, а могут – бесценные тома с пергаментными или кожаными страницами, закрытыми на искусные замки. Однако, содержание определяет, какую ценность (или угрозу) представляют такие тексты – от умеренных предостережений по поводу имперской политики до полноценных еретических учений. Мастер и игроки должны чётко представлять себе точное содержание таких трудов. Кощунственные тексты дают бонус +20 к соответствующим проверкам Социальных умений, таких как Запугивание, Обаяние и Обман – зависит от текста и способа его использования.

ИКОНА БЕЗМОЛВИЯ

Icon of Silence

Не всем последователям Слаанеш нравится звук; некоторые стремятся к совершенству тишины, где даже воздух застыл в неподвижности. Потому в Спирали куют иконы Безмолвия, которые состоят из искажённых усилителей и видоизменённых звуковых излучателей, подпитываемых блестящей фиолетовой жидкостью, а также собственными мыслями и желаниями хозяина. Каждая икона тревожную зону абсолютной пустоты слуха, где даже мысли заглушаются, превращаясь в самый слабый внутренний шёпот.

Икона безмолвия — это большое устройство, которое необходимо носить в одной руке или прикрепить к надёжному ранцу. При включении в пределах радиуса, равному десятикратному бонусу Силы воли еретика (в метрах) затихают все звуки, а урон от звукового оружия падает вдвое. Те, кто не предан Слаанеш, должны пройти **ординарную (+10) проверку Силы воли** в начале каждого хода или получать –10 ко всем проверкам из-за нервирующей звуковой пустоты. Икона работает только, когда её несет персонаж, преданный Слаанеш, а для её включения или выключения требуется Полудействие. Пугающая природа иконы не помогает в проверках Скрытности, поскольку те, кто находится за пределами неестественной зоны, видят яркие световые круги жестоко подавляемого звука.

ХОР КОШМАРОВ

Nightmare Choir

Хор кошмаров – это странное сочетание порождённых Варпом технологий и тайных знаний Слаанеш. Он представляет собой гротескную конструкцию, напоминающую большую коллекцию органов. Он закрепляется на спине, а лукавые маски украшают каждую трубу, которая вопит и стонет совершенно хаотично.

Еретик может использовать хор кошмаров один раз за бой, потратив полное действие. Все те, кто не предан Слаанеш в пределах 6к10 метров, должны немедленно пройти **тяжёлую (–20) проверку Силы воли** или будут Оглушены на один раунд за каждую степень провала. Волнообразное гудение также возбуждает хозяина, позволяя ему при желании сделать повторный бросок на Инициативу в начале любого боевого раунда. Только еретик, преданный Слаанеш может использовать хор кошмаров. Хор не может работать одновременно с обрекающей сиреной, поскольку ни один из предметов, похоже, не действует поблизости от другого.

ПОДВЕСКА СЛААНЕШ

Pendant of Slaanesh

Подвеска Слаанеш — мощное устройство, которое зарывается глубоко в грудь владельца и впиается в сердце. Если хозяин ранен, кулон примется пульсировать нечестивой энергией, наполняя владельца яростью, адреналином и вызывая мучительный экстаз. Всякий раз, когда еретик получает урон, он немедленно получает +1к5 временных единиц Ловкости (что может изменить Передвижение и порядок Инициативы). В конце боя эта дополнительная Ловкость теряется, и еретик получает 1к5 уровней Усталости. Такую подвеску могут носить только Преданные Слаанеш. Подвеску можно удалить, но вместо неё придётся вживить бионическое сердце.

ЗНАМЯ ВОСТОРГА

Rapturous Standard

Наполненное сущностью тысяч последователей Слаанеш, погибших в блаженной бойне, знамя восторга наполняет ближайших союзников чувством непобедимости, укрепляя их решимость против любого врага. Знамя может выглядеть как угодно, но часто представляет собой большой штандарт, который необходимо носить в одной руке или прикрепить к прочному ранцу. Когда знамя взмывает вверх, все преданные Слаанеш, которые видят его, могут перебрасывать неудачные проверки Силы воли и уменьшить на единицу весь получаемый урон (до минимума в 1). Знамя восторга действует только, когда его несет персонаж, преданный Слаанеш.

РИТУАЛЬНЫЙ НАБОР

Ritual Kit

Многие из тех, кто отвернулся от Лжеимператора, черпают силу у менее равнодушных сущностей Варпа. Чтобы вызвать таких непостоянных существ, часто требуются церемонии, для которых нередко нужны материалы, которые не так просто найти. Эти носимые наборы полны полезных экзотических и непристойных предметов – кромсающих ножей, запёкшейся крови, пергамента из кожи и другие кощунственных принадлежностей.

Ритуальный набор дает +20 к проверкам Использования Варпа, требующим нечестивых символов, и +10 к любой проверке в ходе ритуала.

ВОПИЮЩАЯ ДУША

Shrieking Soul

Эта редкая и необычная драгоценность излучает пронзительные вопли захваченных душ. Эти волны эмоций полностью захватывают владельца – он даже перестаёт обращание внимание на собственные раны. Когда еретик убивает, вой душ восходит до какофонического крещендо, которое можно освободить в виде разрушительного психозвукового взрыва.

Еретик с вопиющей душой игнорирует воздействие Усталости, Оглушения и критическлого урона (кроме того, что подразумевают смерть, потерю конечности или слепоту). Он по-прежнему получает урон от огня, но может игнорировать все штрафы, вызванные горением. Всякий раз, когда еретик убивает противника, самоцвет поглощает душу жертвы (если она у нее есть). Всего в камне может хранится до шести душ. Поглощенная энергия может быть высвобождена один раз за игровую встречу за Полное действие. Получающаяся психическая атака имеет радиус 1к10 метров за каждую душу. Все, те кто не предан Слаанеш в зоне поражения, должны пройти **тяжёлую (–20) проверку Силы воли** или будут Оглушены на 1к5 раундов и получат 1к10 единиц постоянного урона Силе вол. Только еретик с меткой Слаанеш может использовать вопиющую душу.

ПРЕПАРАТЫ И НАРКОТИКИ

Подданные Слаанеш часто тратят время на создание постоянно растущего рога изобилия странного варева, вечно пытаясь достичь высшего состояния чистого и блаженного всенасыщения. Никакой простой наркотик не может сравниться даже с малейшей лаской Тёмного князя, но это никого не останавливает. Препараты в этом разделе вызывают привыкание (см. страницу 182 «**Основной книги правил**»), если не указано обратного.

СОК КАШЛЯЮЩЕЙ ТРАВЫ (НАРКОТИК)

Barkweed Juice

Обширные рощи кашляющей травы покрывают территории Врат момента, и хелвирцы пьют её перегнанный сок, чтобы повысить своё боевое мастерство. За пределами Врат военачальники и князья платят абсурдные суммы даже за самую маленькую дозу.

Эффекты: еретик получает таланты Молниеносные рефлексы, Мгновенная реакция, Сверхъестественная Ловкость (+1) и Сверхъестественная Сила воли (+1) на количество раундов, равное его исходному бонусу Выносливости.

Побочные эффекты: сок кашляющей травы не вызывает привыкания, но причиняет 1к5 единиц временного урона Выносливости после того, как его эффекты проходят.

ЗАЛП (НАРКОТИК)

Barrage

Залп увеличивает физические способности потребителя до сверхчеловеческого уровня на краткий период времени, но быстро приводит к повреждениям напряжённой плоти.

Эффекты: еретик получает Сверхъестественную Силу (+5) и Сверхъестественную Выносливость (+5) на количество раундов, равное его исходному бонусу Выносливости.

Побочные эффекты: после того, как эффект пройдёт, еретик получает 1к5 единиц временного урона Силе и Выносливости и получает Оглушение на 1к5 раундов.

ПРОКЛЯТОЕ ВИНО

Cursewine

Проклятое вино — безумная смесь опасных химикатов и прекрасного вина, которую пьют во время тёмных ритуалов. Говорят, что смесь химикатов и алкоголя усиливает связь с Варпом, но риск невероятно высок.

Эффекты: проклятое вино дает бонус +30 к проверкам Проклятия.

Побочные эффекты: проклятое вино чрезвычайно ядовито, и при употреблении Еретик получает 1к5 единиц энергетического урона со свойством Отравленное (3), от которого не спасает броня, но спасет бонус Выносливости.

ПОСЛЕДНИЙ ПОЦЕЛУЙ (НАРКОТИК)

Final Kiss

«Последний поцелуй» - это напиток, созданный из последних вздохов медленно удушаемых целомудренных имперских слуг, и обладает изысканным букетом безысходности и отчаяния.

Эффекты: последний поцелуй считается алкоголем Хорошего качества, который никогда не вызывает опьянения. Он позволяет еретику перебрасывать все неудавшиеся проверки Выносливости в течение количества часов, равного половине его бонуса Выносливости.

Побочные эффекты: последний поцелуй не вызывает привыкания.

МЕРЦАЮЩАЯ ПЫЛЬ (НАРКОТИК)

Glimmerdust

Выращенный в гнездах мерцающих крыльев на К'Сале, этот наркотик, вызывающий сильную зависимость, защищает употребляющего от козней псайкеров.

Эффекты: еретик получает талант Сопротивляемость (Психосилы) на количество часов, равное его бонусу Силы воли. Если у еретика уже есть этот талант, он получает дополнительный бонус +10 к попыткам сопротивления психосилам.

Побочные эффекты: под влиянием мерцающей пыли всё кажется ослепляюще ярким и более красочным, чем обычно. Еретик получает -30 ко всем проверкам Восприятия, пока действие препарата не прекратится. Псайкеры, принимающие этот препарат, не могут использовать свои психосилы до тех пор, пока его действие не исчезнет.

МАНИЯ (НАРКОТИК)

Manic

Мания – любимица развратных князей. Она вызывает именно то эмоциональное состояние, которое предполагает её название. Чувства и ощущения становятся преувеличенными и неконтролируемыми, поскольку употребивший ощущает безграничную энергию.

Эффекты: еретик добавляет +30 к любым проверкам Силы воли, не получает Усталости, не может быть Оглушён или Подавлен огнем. Эти эффекты длятся 3к10 минут.

Побочные эффекты: как только действие препарата прекратится, еретик теряет сознание на 1к5 часов, если он не сможет пройти **тяжёлую (–20) проверку Выносливости**.

САТРОФИН (НАРКОТИК)

Satrophine

Сатрофин — чрезвычайно мощный препарат, который усиливает рефлексы, силу и выносливость пользователя, но взыскивает высокую цену. Большинство употребляющих становятся тенями самих себя, и некоторые считают, что Вихрь истощает душу наркомана по мере того, как он всё глубже и глубже погружается в сатрофиновую зависимость.

Таблица 2-6: Препараты и наркотики

Название	Вес	Доступность
Сок кашляющей травы	-	Редкий†
Залп	-	Редкий
Проклятое вино	0,5 кг	Редкий
Последний поцелуй	-	Чрезвычайно редкий
Мерцающая пыль	-	Очень редкий
Мания	-	Средний
Сатрофин	-	Очень редкий
Пугач	-	Очень редкий
Сладкое мясо	0,5 кг	Чрезвычайно редкий
Очистка	-	Средний

† Во Вратах Момента, но Почти уникальный в других местах

Эффекты: еретик получает +30 к проверкам Ловкости, Восприятия, Силы и Выносливости на один час.

Побочные эффекты: еретики, зависимые от сатрофина, не получают усталости, будучи лишены «дозы». Вместо этого они получают 1к5 очков Порчи каждый день, пока не примут следующую дозу.

ПУГАЧ (НАРКОТИК)

Spook

Пугач — один из самых незаконных наркотиков в Империуме, поскольку он позволяет пользователю временно усиливать психический дар или даже обретать эту самую опасную из способностей.

Эффекты: еретик получает случайную психосилу из **таблицы 2-7: Случайные психические силы**. Еретики без особенности Псайкер могут творить эту психосилу, проходя **тяжёлую (–20) проверку Силы воли**. Еретики с особенностью Псайкер получают +2 к пси-рейтингу, но должны добавить +25 к броскам, сделанным по таблице психических феноменов. Эффект пугача длится 1к5 часов.

Побочные эффекты: еретики без особенности Псайкер должны пройти сложную (-10) проверку Силы воли, как только препарат подействует, или получить 1к5 + 5 очков Порчи, поскольку их разум открывается ужасам Варпа.

СЛАДКОЕ МЯСО

Sweetmeats

Сладкое мясо делают из собранных прогеноидных желез верных Императору космодесантников, намеренно удалённых перед их смертью. Тщательно пропитанные редкими маслами и медленно обжаренные на глазах умирающего космического десантника, такие деликатесы иногда считают оскорбительными для легионеров Хаоса, которые могли бы использовать их для пополнения своих рядов, но у настоящих гурманов это не вызывает особого беспокойства.

Эффекты: каждый съеденный кусочек утоляет здоровый аппетит и приносит особенность Регенерация (4) на 1к10 раундов.

Побочные эффекты: Нет.

Таблица 2-7: Случайные психические силы

Бросок	Малая психосила
01-06	Подчинение
07-12	Уловка
13-18	Стрела силы
19-24	Проблеск
25-30	Вдохновление
31-36	Связь разумов
37-42	Разум превыше материи
43-48	Вторжение в разум
49-54	Личное прорицание
55-60	Точный телекинез
61-66	Предвидение
67-72	Вещее уклонение
73-78	Противоестественная осведомленность
79-84	Телекинетический щит
85-90	Телекинетическое оружие
91-95	Адский взрыв
96-98	Кидайте два раза и получите обе психосилы
99-100	Выберите любую психлсилу и получите 1к10 очков Порчи

Очистка (наркотик)

Sweep

Очистка — странное химическое вещество, обычно используемое для лечения зависимости от других наркотиков. По иронии судьбы, очистка вызывает привыкание и притупляет чувства тех, кто её употребляет.

Эффекты: одна доза очистки позволяет избавиться от любых зависимостей, которые у него есть. Обратите внимание, что она не устраняет других побочных эффектов, которые может вызвать препарат.

Побочные эффекты: еретик получает -10 ко всем проверкам Ловкости и Восприятия в течении 1к5 часов. От зависимости к очистке избавиться вдвое труднее, чем от других зависимостей. Очевидно, очистку нельзя использовать для лечения зависимости от очистки.

Владение оружием, урон и Тёмная слава НИП

В случае всех профилей НИП мастер должен исходить из того, что они владеют всем имеющимся у них оружием. Если противник вообще имеет при себе какое-то оружие, значит он готов пустить его в ход. Во всех профилях НИП учтёны бонусы к урону за счёт Силы, талантов, бионики и других источников. Некоторые опасные и могущественные НИП обладают Тёмной славой, что свидетельствует об выдающихся способностях и грознной репутации. НИП, обладающий Тёмной славой имеет и очки Тёмной славы – их количество равно бонусу Тёмной славы. Он может использовать их, как если бы имел второй уровень очков Порчи (21-60 очков).

Слуги Слаанеш: Саботажники Альции

Вместо того, чтобы создавать обычного слугу по общим правилам, еретик, посвятивший себя Слаанеш, может взять таинственного саботажника Альции, который будет выполнять его повеления. Эти загадочные и тайные ордена соблазнительных агентов, скрытые в глубинах Изорванной спирали, также известны как Шесть дланей Альции. После смерти их основательницы, пиратской королевы Вонды Альции, орден разделился на шесть скрытых обителей, чтобы лучше посвятить себя излюбленным аспектам Слаанеш. Теперь они служат лишь тем, кто обещает самые развратные и захватывающие приказы, в результате которых жертвы приходят к самому возвышенному концу, который только можно вообразить.

Еретик, преданный Слаанеш, может взять саботажника Альции в качестве Могучего слуги, выбрав обитель и соответствующим образом изменив исходный профиль.

Саботажник Альции

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	40	35	35	40	45	45	45	45	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 12
Броня: нет
Общий БВ: 3
Умения: Бдительность (Вос), Обыденное знание (Вопящий вихрь), Запретное знание (Пираты).
Таланты: Владение экзотическим оружием (Любое), Сопротивляемость (Токсины).

Ацедианская обитель

Во время раскола Шести дланей, самые непримиримые из последователей Слаанеш сформировали Ацедианскую обитель. Подчиняясь бесконечным ощущениям Варпа, эти ленивые агенты наслаждаются смертельным азартом, вызывая низших демонов для выполнения собственных прихотей и приказов их хозяев.

Умения: Запретное знание (Варп, Демонология, Псайкеры) +20, Учёное знание (Нумерология, Оккультизм) +20.

Таланты: Обостренные чувства (все).

Оружие и снаряжение: атам (холодное; 1к5+3 Э; ББ 1; Особое), шесть бутылей проклятого вина, кощунственные тексты, ритуальный набор, несколько доз разнообразных наркотиков (на усмотрение мастера)

Мастера-призыватели: немногие знают столько способов соблазнить младших демонов, сколько ацедианцы. Эти агенты никогда не получают штраф больше -30 при проведении ритуалов призыва и могут перебрасывать проваленные проверки Подчинения демона, когда имеют дело младшими сущностями Варпа.

Аваритийская обитель

Принадлежащие к самой малой из обителей, аваритийцы всегда разыскивают то, что другие ценят больше всего, и стремятся сделать это своим. Ненасытное стремление к чрезмерному материальному богатству движет каждым аваритийцем, алчность сжигает то, что осталось от их душ.

Умения: Акробатика +20, Бдительность +20, Дознание +10, Управление (Наземная техника, Аэронавтика), Безопасность +20, Ловкость рук +20, Скрытность +30

Таланты: Амбидекстерия, Кошачье приземление, Стальные нервы, Спринт.

Оружие и снаряжение: компактный лазпистолет (лёгкое; 15м; О/–/–; 1к10+1 Э; ББ 0; Маг 15; Полудействие; Надежное); ножи (холодное/метательное; 1к5+3 Р; ББ 0), страховочный пояс/оббязка, мультиключ, синтекожа.

Гуланская обитель

Одна из крупнейших обителей, Гулана, часто предается масштабным гедонистическим празднованиям. Эти торговцы сведениями, оружием, наркотиками и даже душами могут добыть для своих хозяев почти всё, что угодно, но вырвать добычу из их цепких рук – зачастую отдельная проблема.

Умения: Коммерция +30, Обыденное знание (Администратум, Империум, Техника), Запретное знание (Археотех, Ксеносы), Дознание, Учёное знание (Химия), Техпользование +10

Таланты: Ледяное сердце, Несметные богатства†, Ритуал освобождения, Мнемоник.

Оружие и снаряжение: нож (холодное/метательное; 1к5+3 Р; ББ 0), различные столовые приборы и ароматные специи. Мастер также должен позволить агенту иметь любые подходящие предметы снаряжения, если их уровень доступности Редкий или ниже, но агент нипочём не отдаст их никому (даже на время).

† *Они могут использовать его самостоятельно, но дают эффекты таланта хозяину.*

Инвидианская обитель

Агенты Инвидианской обители воплощают всё честолюбие своей злобной хозяйки – леди Друзиллы. Инвидианцы – одна из слабых обителей, что стремится отомстить за предполагаемые обиды, и восстановить надлежащее положение.

Умения: Акробатика +10, Атлетика +10, Бдительность +10, Уклонение +10, Парирование +10, Скрытность +10, Выживание +10, Техпользование +10

Таланты: Амбидекстерия, Удар и отскок, Мастер клинков, Разоружение, Ненависть (Все), Всё видавший, Молниеносные рефлексы, Паранойя, Быстрая атака, Парное оружие (Рукопашная), Непримечательный.

Оружие и снаряжение: силовой клинок (холодное; 1к10+6 Э; ББ 5; Силовое поле), ядовитые ногти, хамелеолиновый плащ, ячеистый плащ, четыре подрывных заряда, подрывной набор.

Луксиллианская обитель

Многие считают эту обитель, известную восхвалениями плоти и другими невыразимыми пристрастиями, слишком одержимой телесными удовольствиями. Однако луксиллианцы верят, что только с помощью таких чрезмерных исследований смертной формы можно достичь надлежащего контроля над ней. Это незаурядные лазутчики, а сладкие слова луксиллианца могут изменить исход войн и погубить самых благородных людей.

Умения: Обаяние +30, Командование, Обман +30, Допрос, Языкознание (Высокий готический), Учёное знание (Бюрократия, Геральдика)

Таланты: Ледяное сердце, Подражатель, Связи (Военные вожди), Полиглот, Заразительная отвага.

Оружие и снаряжение: мембранный кинжал (холодное; 1к10+3 Э; ББ 4; Калечащее (3), Бритвенной остроты), вокс-перехватчик, маскировочный набор, набор фальсификатора.

Хубрианская обитель

Хубрианцы полагают себя превосходящими других альциан, да и большинство смертных в Вихре. Хвастливые, дерзкие и упрямые, они зациклены на мысли, что их славные подвиги могут остаться незамеченными, и мало заботятся о хитрости или уловках.

Умения: Атлетика +10, Обыденное знание (Война), Уклонение, Допрос +10, Запугивание +10, Медика, Парирование +10.

Таланты: Амбидекстерия, Контратака, Калечащий выстрел, Калечащий удар, Железная челюсть, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Презрение к слабакам, Мгновенная реакция, Быстрая перезарядка, Быстрая атака, Парное оружие (Рукопашная, Стрельба).

Оружие и снаряжение: хубрианцы носят только самое большое и громкое оружие, считая такую манеру ещё одним доказательством своей впечатляющей природы. Мастер должен выдать агенту одно холодное и одно стрелковое, каждое из которых требует двух рук и имеет уровень доступности Редкий или ниже.

ЖИВЫЕ СКАКУНЫ

«Топчи их! Я хочу услышать, как кости трещат под копытами!»

– тварь-капитан Арвайн Идд

В бесконечно кружащихся потоках Вопящего вихря обитают всевозможные мерзкие и извращенные существа. Приручение испорченных созданий и езда на них — серьёзная задача и настоящее испытание храбрости. Множество алчных тиранов и честолюбивых военачальников вознеслись (и пали), восседая на спинах таких ужасных зверей.

ВЫЕЗЖАЯ НА БИТВУ

Для верховой езды на живом скакуне используется умение «Выживание». Для того чтобы просто ехать в обычных условиях, проверок не требуется, но для некоторых сложных манёвров тесты необходимы. Это могут быть обычные или встречные провеки, которые получают бонусы и штрафы в зависимости от обстоятельств. Если еретик проваливает проверку на верховую езду на три или более степеней, он падает со своего скакуна и получает 1к10 единиц ударного урона и +1 единицу урона за каждые пять метров (или их часть) на которые скакун сдвинулся за последний ход. От этого урона не спасает броня, а упавший всадник считается сбитым с ног. Большинство еретиков могут ездить верхом на любом живом скакуне, если их особенность Размер не превышает такую у скакуна; еретики в терминаторской броне не могут ездить верхом из-за громоздкого доспеха.

Пассажиры и грузоподъёмность

Большинство скакунов — сильные существа, способные нести больше, чем любой средний человек, и обычно скакунов нагружают дополнительным снаряжением и садят пассажиров. Однако ни один скакун не всесилен, а перегруженный станет скорее помехой, чем подспорьем в бою. Скакуны используют стандартные правила переноса, подъема и толкания (см. **таблицу 1–7** на стр. 42 «**Основной книги правил**»), но не учитывают вес всадника и его снаряжения (за исключением Тяжёлого оружия и других громоздких вещей – в этих вопросах последнее слово остается за мастером).

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Всадники передвигаются со скоростью Передвижения своих скакунов, и проходят проверки среды (см. **таблицу 1-6** на стр. 40 «**Основной книги правил**») со штрафом –20. Всадник не может лазать, прыгать в высоту с места или с разбега, но может совершать прыжки в длину (длина такого прыжка не может превышать Полное движение скакуна и требует аналогичного пространства для разбега). Верхом можно переходить вброд ручьи и неглубокие водоемы, но всадник и скакун должны держать голову над водой.

В течение своего движения всадник может поворачиваться более чем на 90 градусов, но для этого перед поворотом он должен пройти не меньше половины расстояния, пройденного в предыдущем раунде. Всадник может поворачивать и несколько раз за раунд, если перед каждым поворотом пройдёт соответствующее расстояние.

Всадник может попытаться повернуть, не перемещаясь на половину расстояния, пройденного в предыдущем раунде, и даже может сделать несколько поворотов в течение раунда, но для этого он должен пройти **серьёзную (+0) проверку верховой езды** за каждый дополнительный поворот или любой поворот, сделанный без перемещения на необходимое расстояние.

В свой ход всадник может предпринимать следующие особые действия:

Уклонение на скаку

Evasive Riding

Тип: Полное действие

Подтип: Концентрация, Передвижение

Всадник побуждает скакуна непредсказумо нестись вперёд, извиваясь и уворачиваясь на ходу, чтобы стать более сложной целью. Всадник перемещается на расстояние Полудвижения скакуна и должен пройти **серьёзную (+0) проверку верховой езды**. За каждую степень успеха враги получают штраф -10 ко всем атакам по всаднику до начала следующего хода, но всадник получает такой же штраф к своим собственным проверкам Дальнего боя.

Ударил-отступил

Hit & Run

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Рукопашное, Движение

Всадники часто проносятся мимо своих врагов галопом, рубя их на скаку. Это быстрая и жестокая атака, нередко оставляющая позади лишь изрубленных неприятелей. Всадники могут совершить действие «Ударил-отступил» вместо обычного «Натиска». Для этого они совершают «Натиск», а затем предпринимают **сложную (-10) проверку Ближнего боя**. В случае успеха всадник совершает одно попадание одним холодным оружием, а затем снова перемещается по прямой прочь от цели на расстояние, не превышающее свою Передвижение при Натиске. Никакие другие атакующие действия (например, Молниеносная атака) не могут быть применяться вместе с с этим действием, а жертва этой атаки не получает свободную атаку против отступающего после удара всадника.

БОЙ

В ходе структурированного времени всадники действуют по общим правилам. Помимо двух особых действий, описанных выше, они могут использовать большинство обычных действий, доступных пешим. Исключение – те случаи, когда действие очевидно невыполнимо для верхового (последнее слово за мастером).

АТАКА ИЗ СЕДЛА

Всадники (и все пассажиры) используют обычные действия Атаки со следующими изменениями:

• Любая стрельба со скакуна получает штраф –10, если в прошлом ходу он перещался на велтичину своего Полудвижения, или –20, если величину Полного движения.

• Скакуны могут сами атаковать – они наносят удары за Свободное действие сразу после атаки всадника. Скакуны не имеют собственного показателя Инициативы, если только не были отделены от всадника.

АТАКА ПО ВСАДНИКУ

Успешные попадания по всаднику могут поразить либо скакуна, либо самого наездника. Если в броске на попадание выпал дубль, значит задет всадник или один из пассажиров (кто именно - определяется случайно). Все атаки по всаднику или пассажирам попадают жертвам в корпус. Враги могут использовать Точечные атаки, чтобы намеренно прицелиться в скакуна, всадника или пассажиров.

РАНЕНЫЕ СКАКУНЫ

У скакунов есть бонус Выносливости и раны (и, быть может, броня). Они получают урон, как и любые другие существа, но все попадания для них считаются попаданиями в корпус. Скакуны погибают, когда получают урон, равный их количеству ранам или превышающий его. Когда скакун умирает, он продвигается вперед на половину расстояния, пройденного в последний ход. Любой едущий на скакуне должен пройти сложную (-10) проверку Ловкости или получит 1к10 единиц ударного урона, от которого не спасает броня.

НОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДЛЯ СКАКУНОВ

Многие звери обладают собственными особенностями, указывающими на особые способности или черты характера. Дополнительные особенности можно найти в дополнении «Tome of Blood».

Верный: некоторые скакуны очень верны своим хозяевам и остаются с ними до самого конца. Верные скакуны не оставляют своих всадников и нападают на любого, кто попытается причинить вред хозяину. Если всадник был сброшен, скакун останется рядом, защищая его. Всадники получают бонус +10 к проверкам верховой езды при попытке управлять верным скакуном. Верный скакун не может иметь особенностей Строптивый, Равнодушный или Неверный.

- **Взращенный для войны**: скакун игнорирует недостатки особенности Зверь и никогда не предпринимает проверки Силы воли даже будучи напуганным, Ошеломлённым или раненым. Скакун с этой особенностью не может иметь особенность Пугливый.
- **Вьючный**: этот крепкий, широкоплечий и мускулистый скакун способен унести огромное количество груза. Скакун удваивает свою грузоподъёмность и игнорирует эффекты Усталости (кроме потери сознания). Скакун с этой особенностью не может иметь особенность Поджарый.
- **Демонический**: этот скакун — демон, и потому у него есть особенность Демон. Все проверки верховой езды становятся встречными и бросаются против Силы воли скакуна. У скакуна-демона не может быть особенности Верный.
- **Землепроходец**: у этого скакуна большие мягкие ступни, широко расставленные пальцы, двояковыпуклые ноги или даже сверхъестественная способность ощущать неровную землю, что даёт всаднику +10 ко всем проверкам за пересечённую местность.
- **Мутировавший**: этот зверь — отвратительный мутант неповторимого облика. Мастер присваивает ему 1к5 особенностей (стр. 140 «**Основной книги правил**») или 1к5 мутаций из **таблицы 9–1 «Дары богов»** из (стр. 295 её же).
- **Неверный**: этот скакун иметет особенность Строптивый. Если всадник будет сброшен, скакун немедленно атакует его. Скакун не может иметь особенностей Верный или Равнодушный.
- **Поджарый**: этот тощий и жилистый скакун очень быстр и ловок. Скакун не игнорирует вес своего всадника (и снаряжения всадника) при расчете нагрузки. Скакун с этой особенностью не может иметь особенности Вьючный.
- **Пугливый**: скакун нервничает и легко обращается в бегство. Если скакун получил удар оружием с свойствами Оглушающее или Взрыв, или если взрыв происходит в пределах 10-кратного бонуса Восприятия скакуна, всадник должен пройти **сложную (–10) проверку верховой езды**, чтобы сохранить контроль. Если проверка не пройдена, скакун движется со всей возможной скоростью по прямой от места происшествия, уося на себе всадника. У скакуна с этой особенностью не может быть особенности Взращённый для войны.
- **Равнодушный**: некоторые скакуны не слишком привязаны к хозяину и могут уйти прочь, если за ними не следить или не привязывать – особенно, в пылу битвы. Если всадника сбросят, скакун будет действовать по собственному разумению (которое определяет ведущий). Скакун с этой особенностью не может иметь особенностей Верный или Неверный.
- **Строптивый**: всякий раз, когда скакун получает урон, его всадник должен пройти **серьёзную (+0) проверку верховой езды** или будет сброшен. Сбросив всадника, скакун убегает, либо пытается отомстить наезднику жестоким способом – в зависимости от его характера. Всадники получают дополнительный штраф -10 ко всем проверкам верховой езды, когда едут верхом на скакуне с этой особенностью. Скакун с этой особенностью не может иметь особенности Верный.

ПРОФИЛИ СКАКУНОВ

Ниже представлена небольшая подборка извращенных и отвратительных скакунов, имеющихся в Вопящем вихре.

ЧЕШУЙЧАТЫЕ ДРАКОНЫ

Scale-Drakes

Этих огромных рептилий чаще всего можно найти у Врат момента. В равной степени хищники и жертвы, они преследуют Луну охотника огромными стадами, пожирая всё, что не может от них уйти. Дикари хелвиров ценят их мясо, агрессию и свирепость.

Чешуйчатый дракон (Скакун)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	--	62 (10)	65 (10)	11	18	46	43	10	--

Скорость передвижения: 8/16/24/48
Количество ран: 43
Броня: мутировавшая чешуя (всё по 3)
Общий БВ: 10
Умения: Бдительность (Вос).
Таланты: Ураганный натиск.
Особенности: Зверь, Свирепый натиск (+6), Смертоносное природное оружие, Неверный, Природная броня (3), Четвероногое, Размер (7), Паникёр, Вьючный, Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+4), Строптивый.
Оружие: зазубренные челюсти (холодное; 1к5+10 Р; ББ 6; Разрывающее), огромные когти (холодное; 1к10+10 Р; ББ 4; Оглушающее (1)).
Доступность: Обычный возле Врат момента, Чрезвычайно редкий в других местах

ХИЩНАЯ АКРИДА

Pryfed Stalker

Обладающие шестью тонкими ногами, тёмно-фиолетовым панцирем и огромными глазами сложной формы, акриды кажутся почти демоническими даже измученным обитателям Вихря. Они так же быстры, как пугающи и так же смертоносны, как и быстры.

Хищная акрида (Скакун)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
25	25	40	45	25	10	45	25	--	--

Скорость передвижения: 8/16/24/48
Количество ран: 14
Броня: хитиновый панцирь (всё по 6)
Общий БВ: 5
Умения: Акробатика (Сила) +10, Бдительность (Вос).
Таланты: Кошачье приземление, Сопротивляемость (Токсины).
Особенности: Зверь, Ночное зрение, Страх (1), Равнодушный, Природная броня (6), Смертоносное природное оружие, Мутировавший, Четвероногое, Размер (5), Пугливый, Землепроходец.
Оружие: пронзающие мандибулы (холодное; 1к10+4 Р; ББ 0; Калечащее (2)), едкая желчь (лёгкое; 15м; о/–/–; 1к10+2 Э; ББ 8; Маг –; Пер –; Отравленное (4)).
Доступность: Редкий

Мерцающий коготь

Glimmerclaw

Сверкающие птицы Изорванной спирали, которых чужаки считают мифом, продолжают преследовать (и пугать) пиратов, которые путешествуют в этой астероидной цепи. Многие утверждают, что магистры Велклира приручили небольшую разновидность этого существа, но более крупные виды – такие как мерцающий коготь – это настоящий трофей. Многие короли пиратов провели оставшиеся дни, зациклившись на идее владеть таким величественным и неуловимым существом, и их неумолимая одержимость доводила их до разорения и безумия.

Мерцающий коготь (Скакун)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	--	50	40	45[8]	30	45[8]	30	05	--

Скорость передвижения: 10/20/30/60 (Полёт)
Количество ран: 12
Броня: природная броня (всё по 4)
Общий БВ: 4
Умения: Бдительность (Вос) +20, Уклонение (Лов), Навигация (Планетарная, Звёздная, Варп) (Инт), Скрытность (Лов) +10.
Таланты: Яростный натиск, Бесстрашие, Подскок, Психический усилитель†, Мгновенная реакция.
Особенности: Ночное зрение, Потустороннее, Летун (10), Смертоносное природное оружие, Равнодушны, Природная броня (4), Размер (5), Сверхъестественная Ловкость (+4), Сверхъестественное Восприятие (+4), Сверхъестественные чувства (200 м.), Поджарый.
Оружие: зазубренный клюв (холодное; 1к10+5 Р; ББ 4; Разрывающее).
Доступность: Чрезвычайно редкий в Изорванной спирали, Почти уникальный в других местах
†Психический усилитель: мерцающие когти обладают естественной способностью направлять небольшое количество психической энергии сквозь свои разноцветные крылья. Каждый раз, когда всадник мерцающего когтя, сидящий на нем верхом, использует психическую силу на Усиленном уровне мощи, он получает +1 к своему Пси-рейтингу.

Шипопёс

Spine-Hounds

Шипопсы – это огромные дьявольские твари, обитающие по всему Вихрю, что жадно охотятся сплочёнными семьями-стаями. С новым хозяином, что купил их на зверином рынке одного из множества миров, у укрощённых псов складываться тесные узы.

Шипопёс (Скакун)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	--	50	37	45	12	46	15	--	--

Скорость передвижения: 10/20/30/60
Количество ран: 12
Броня: торчащие шипы (всё по 1)
Общий БВ: 3
Умения: Бдительность (Вос) +10.
Таланты: Трудная мишень.
Особенности: Зверь, Верный, Мутировавший†, Природная броня (1), Природное оружие, Четвероногое, Размер (5), Землепроходец.
Оружие: когти (холодное; 1к10+5 У; ББ 2; Примитивное (6), Разрывающее).
Доступность: Скудный.
† Есть много подтипов шипопсов. По решению мастера шипопёс может иметь особенность Мутировавший.

Создание новых скакунов

Игроки и мастер могут использовать в качестве скакунов подходящих демонов и других существ, используя характеристики исходного существа в качестве основы для «верховой» версии. Некоторые особенности скакуна, такие как Фазовый, должны работать и на всадника, но мастер может изменить или удалить их в зависимости от обстоятельств и существа. Всадник использует свою Силу воли для любых проверок, которые должен пройти скакун – например, на особенности Зверь или Паникёр. При необходимости таким скакунам можно добавлять новые особенности скакуна – особенно для мутантов. Наконец, игрок должен вместе с мастером решить, как были найдены эти новые скакуны, установить их доступность, продумать, как они были призваны на службу или вызваны к жизни, а также поразмыслить над прочими аспектами, чтобы история обросла подробностями.

Новые слуги

«Я поклоняюсь богам и по их милости мне, другие поклоняются мне»

– Хавастиэн Прекрасный

Чтобы начать чёрный крестовый поход, еретики должны скопить по-настоящему значительные ресурсы, не последним из которых являются последователи. Есть различие между массой безликих солдат, наёмников и лакеев, которых может собрать еретик, и его верными слугами. Слуги, как объясняет «Основная книга правил» – это близкие и надёжные соратники (по крайней мере, настолько надёжные, насколько таковым может быть любой последователь Тёмных богов). Три связанных со слугами таланта и соответствующие правила, представленные в «Основной книге правил», открывают игрокам множество вариантов и позволяют создавать ошеломляющее множество слуг с различными уровнями силы. Ниже перечислены новые варианты и правила для слуг, обеспечивающие ещё большую гибкость. Также эти правила вводят более могущественных слуг, которые сопровождают действительно великих чемпионов Хаоса, и мастеру следует подумать о том, какие варианты подходят для его кампании. Как и всегда, любой слуга должен быть одобрен мастером.

Из всех рабов Хаоса скорее всего именно слуги Слаанеш окружат себя целым двором верных слуг – просто потешить своё эго или помочь в погоне за развратными удовольствиями, которые можно найти в Вопящем вихре. По мере того, как последователь Князя излишеств приближается к совершенству, вполне естественно, что уступающие силой существа стекаются к нему, цепляясь за восходящую звезду.

Создание слуги

«**Основная книга правил Black Crusade**» предлагает гибкие правила, которые позволяют игрокам создавать самых разнообразных приспешников. Правила из этой книги расширяют возможности, доступные игрокам, и позволяют изменить процесс создания слуг. Как всегда, игроки должны согласовывать свои решения с мастером, так как некоторые ведущие могут пожелать, чтобы все их игроки создавали слуг единообразно или могут иным образом ограничивать доступные варианты.

Приобретение слуг

Слуги бывают ошеломляюще разнообразными: от простых наёмников до древних ксеноконструктов. Вероятно, слуги окажут иметь большое влияние на кампанию, спасая жизнь еретика в бою (возможно, не раз) или предоставляя еретикам связи с определённой группой. Роль слуги в кампании может во многом зависит от того, как он попал на службу еретику. Простой кусок мяса с лазганом и воскрешённый труп былого союзника вызовут к себе самое разное отношение.

Когда игрок приобретает один из талантов типа «Слуга», созданный им прислужнк может просто появится «из ниоткуда» между игровыми встречами, хотя подходящие объяснение его появлению всё ещё необходимо. Но также приобретение нового слуги — отличная возможность для отыгрыша. Вряд ли новый слуга появятся просто потому что еретик пожелал этого (хотя в Вихре случается и не такое). Чаще персонаж должен сам найти себе слугу, для чего (вероятно) придётся выполнить некое задание. Например, смертоносные бойцы с арен Корлоса служат только хозяину, победившему их в единоборстве, а еретех, желающий создать уникального боевого сервитора, должен добыть не только механические части, но и биологический образец, обладающий достаточной мышечной массой. Между различными созданиями Вопящего вихря цветут междоусобицы, и присутствие определенных слуг может быть нежелательно для других еретиков; это напряжение дает прекрасную возможность для отыгрыша.

Взаимодействие со слугами

Слуги — это намного больше, чем безликие, безымянные наёмники, и они заслуживают участия во взаимодействии еретиков друг с другом и с НИП. Поскольку слуги находятся под прямым контролем игрока, разумно предположить, что игрок-хозяин и должен отыгрывать их, но это не всегда так – иногда за слугу лучше говорить мастеру. В некоторых случаях это может зависеть от характера слуги и того, как он оказался на службе. Например, оскорблённый демонхост может часто бормотать проклятия и подвергать сомнению действия еретика, в то время как набожный последователь будет поступать совершенно наоборот. В конечном итоге игрок и мастер должны вместе решить, как и кем слуга изображается в их играх. Некоторые игроки захотят сосредоточиться на отыгрыше своего персонажа, а другие будут счастливы говорить за обоих! Часто лучший подход — это сочетание методов, например, когда мастер изображает слугу во время разговоров, но игрок также описывает действия и реакции слуги по мере необходимости.

Случайные характеристики

Стандартный метод создания персонажей требует, чтобы игроки определяли характеристики еретика, бросая к10 и добавляя модификатор. Некоторые игроки и мастера могут предпочесть аналогичный метод для создания слуг слуг вместо распределения очков. Слуги, созданные как велит «**Основная книга правил**», вероятно, будут иметь относительно высокие значения двух или трёх характеристик, пожертвовав остальными. Некоторые игроки могут предпочесть более «органический» метод определения способностей, данных Тёмным богом слуге. Независимо от того, насколько наёмный фехтовальщик пренебрегает своим умом в погоне за боевым умением, у него вряд ли будет Интеллект 01 — за исключением очень неудачной мутации, затрагивающей разум! Кроме того, обычный метод распределения очков хорошо работает для игроков, у которых есть чёткое представление о слуге, но игроки могут предпочесть определять характеристики случайно, сделав из этого источник вдохновения. Если мастер соглашается (или настаивает), игроки могут определять характеристики слуг случайно, как показано ниже. Вероятно, такой подход сделает характеристики слуги более сбалансированными, но не позволит игрокам «оптимизировать» их.

Чтобы определить характеристики слуги, бросьте 2к10 для каждой характеристики и добавьте +10 к результату

каждой для Ничтожных слуг, 15 для обычных и 20 для Могучих. Перед броском игрок может выбрать до двух характеристик и добавить к ним ещё +5. Но за каждую повышенную характеристику, игрок должен выбрать другую характеристику, которая получит аналогичный штраф, -5.

Орды слуг

Еретик, обладающий талантом «Орда слуг» (см. страницу 53) может создать Орду, которая будет считаться его слугой. Слуги-орды создаются так же, как Ничтожные слуги. Их характеристки можно определять при помощи стандартного метода или бросками костей (см. страницу 48). Однако, вместо количества ран слуга получает Численность, равную половине Тёмной славы еретика. Это означает, что особенно гнуснопрославленный еретик привлечёт больше последователей и, возможно, они будут сильнее. Хотя орда отображает несколько существ, с точки зрения игромеханики она рассматривается как один персонаж, и считаются одним слугой в пределах доступного еретику числа слуг.

Если Тёмная слава еретика меняется в ходе игровой встречи, Численность слуги-орды тоже изменится. Что вызвано увеличение Численности – решать мастеру. Это не обязательно означает, что к орде присоединились новые бойцы, хотя такое, безусловно, возможно, если еретики находятся в густонаселённой местности. С тем же успехом это может означать повышение боевого духа слуг или даже благословение богов. Если мастер решит, что немедленное изменение не соответствует обстоятельствам, он может отложить корректировку до подходящей возможности – например, возвращения еретиков в их логово, где можно собрать больше приспешников, или провести ритуал связывания новых душ волей еретика, или просто до конца игровой встречи.

Слуги-орды следуют всем правилам Орд, изложенным на стр. 352 «**Основной книги правил**», но требуют некоторых соображений. Например, если еретики захотят полететь на челноке с дюжиной пассажирских мест, им будет непросто взять с собой орду кровожадных культистов с Численностью 35. Точно так же чрезвычайно трудно тайно проникнуть в имперское поселение со стаей злобных ксенозверей. Таким образом, игроки и мастер должны учитывать эти возможные сложности при добавлении слуг-орд в кампанию.

В случае орды, состоящей из разумных существ, рекомендуется придумать командира или представителя, через которого орда будет говорить с персонажами и принимать приказы от еретиков. Этот представитель может иметь уникальный характер и внешность, но не считается отдельным персонажем. Предполагается, что он выживает, независимо от урона, который понесла Численность, но это не значит, что он не может получить несмертельных ран.

Орды слуг и урон

Численность орды — это абстрактное представление её мощи и стойкости, что учитывает такие факторы, как количество бойцов, их боевой дух и подготовка, а также способность переносить травмы. Следовательно, уменьшение Численности орды из-за урона, полученного в бою, означает не гибель кого-то из её членов, а, скорее, снижение возможностей Орды из-за ран, отдельных смертей и падения боевого духа. Урона, наносимый Численности весьма умозрителен, отчего орды слуг «лечатся» совсем не

так, как обычные персонажи.

После битвы персонажи могут попытаться восстановить Численность орды двумя способами – ведь врачевать можно, как тела, так и дух. Если один из этих методов был успешно использован для восстановления одного или нескольких очов Численности, его нельзя использовать снова, пока Численность орды не будет изменена каким-либо другим способом, (например, получением нового урона или пополнения). Независимо от методов, Численность орды не может быть поднята выше своего обычного значения.

Любой персонаж, обладающий умением Медика, может оказать первую помощь раненым бойцам орды. Это требует лечения большого количества людей, и потому время, необходимое для проверки, определяет мастер. Однако обычно это занимает не менее одной минуты, и это слишком сложный процесс, чтобы браться за него в разгар боя. Персонаж проходит **серьёзную (+0) проверку Медики.** Успех восстанавливает количество очков Численности, равное бонусу Интеллекта персонажа, и ещё одно очко за каждые две степени успеха.

В отличие от телесных травм, боевой дух и рвение орды может исцелить только хозяин орды. Он может пройти **серьёзную (+0) проверку Командования, Обаяния, Обмана или Запугивания**. Успешная проверка восстанавливает количество очков Численности, равное бонусу Тёмной славы персонажа, и ещё одн очко за каждую степень успеха (так или иначе, «исцелённая» Численность не может превышать изначальную). Так еретик сплачивает войска богохульными песнопениями, сладкоголосыми увещеваниями, угрожающими щелчками кнута или уверениями в том, что

всё не так плохо, как кажется.

Орды не восстанавливают Численность просто с течением времени, как персонажи восстанавливают урон. Тем не менее, Численность орды восстанавливается во время соответствующих периодов простоя, в той же манере, в какой она растёт из-за увеличения Тёмной славы хозяина.

НОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ СЛУГ

С разрешения мастера игроки могут брать создаваемым слугам следующие особенности (в дополнение к тем, что перечислены в «**Основной книге правил**»):

Ничтожный слуга
Фанатик, Паразит, Лизоблюд

Обычный слуга
Фанатик, Бестелесный, Монопристрастие, Мутант (1), Паразит, Лизоблюд

Могучий слуга
Фанатик, Бестелесный, Монопристрастие, Мутант (1), Паразит, Фазовое† Лизоблюд

†Считается за две особенности

НОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Следующие новые особенности применимы только к слугам; они не подходят для Еретиков или других персонажей. Эти черты доступны для слуг во время создания, как указано на странице 48.

ЛИЗОБЛЮД

Sycophant[1]

Этот слуга имеет врождённую склонность цепляться за более могущественных людей и верен им почти до абсурда. Такие приспешники будут воспринимать каждое слово из уст своего хозяина как боговдохновлённую мудрость, а каждый его поступок считать гениальным. Особенно тщеславные еретики, вероятно, оценят такое поведение, но у других оно может вырвать раздражение и ярость. Тем не менее, преданность этих слуг не подлежит сомнению. Верность слуги-лизоблюда увеличивается на +15. Вдобавок лизоблюд так щедро и непрестанно хвалит хозяина, что еретик восстанавливает урон Общительности вдвое быстрее обычного.

МОНОПРИСТРАСТИЕ

Monodevotant

Слуга безнадёжно привязан к чему-то, что может предложить еретик. Это может быть что угодно – от определённого химиката, до крови демонов и душ. Из-за этого слуга готов на всё, чтобы сохранить благосклонность хозяина – в том числе рискнуть жизнью – и приложит все усилия, чтобы не разочаровать его. Слуга может перебросить проваленную проверку Верности. Однако, если еретик не сможет удовлетворить желание слуги, по прошествии количества дней, равного 1к10 + бонус Силы воли слуги, слуга получит штраф -10 ко всем характеристикам из-за ломки. Этот штраф увеличивается ещё на -5 каждый последующий день, пока жажда зависимого не будет утолена. Если такое положение дел продолжается слишком долго, мастер может постановить, что слуга покидает персонажа, впадает в безумие или даже умирает – в зависимости от природы зависимости.

МУТАНТ (X)

Mutant (X)

Стало ли причиной преклонение перед Тёмными богам или неконтролируемое воздействие Варпа, но слуги коснулся Хаос. Слуга получает X случайных Даров со стр. 295 «Основной книги правил». С разрешения мастера игрок может не бросать кости по таблице, а выбрать результат, подходящий для его слуги. Некоторые слуги столь искажены, что их почти невозможно узнать. Показатель этой особенности отражает количество даров, что получает слуга.

ПАРАЗИТ

Parasite

Слуга может прикрепляться к организму-носителю и влиять на его поведение. Эта способность проявляется у некоторых ксеносов, будучи частью их жизненного цикла, но она также может проявляться причудливыми киберконструктами из кузницы Кастир или даже более странными сущностями. Обычно паразиты намного меньше потенциального организма-носителя, и имеют показатель Размера не выше 2. В зависимости от природы и размера слуги, мастер может изменить эту особенность, чтобы лучше отразить функции конкретного существа. Чтобы прикрепиться к носителю или проникнуть в его тело и заразить, паразит должен вступить в физический контакт. Заражение организма-носителя занимает 1к5 раундов, +1 за каждое очко брони в том месте, через которое паразит пытается проникнуть – это отображает то, как слуга пробивается сквозь броню или ищет слабое место или отверстие. Если предполагаемый носитель узнает о паразите в любой миг во время этого процесса, он может попытаться остановить его, отбросив прочь и ударив.

Любая успешная атака потенциального носителя или другого персонажа по паразиту или наносит половину урона носителю, а любые атаки по паразиту, которые проваливаются на одну степень или меньше, поражают только носителя. Паразита можно оторвать до того, как он полностью прикрепится к носителю или войдет в него – для этого требуется Встречная проверка Силы. Если паразит терпит неудачу, его удаляют с носителя, который получает 1к5 урона, от коего не спасает бонус Выносливости. После заражения носитель должен пройти тяжёлую (–20) проверку Выносливости или поддаться влиянию паразита – в зависимости от природы последнего, это может выражаться как в незначительном изменения поведения носителя, так в и его полном пораощении инородным организмом. Инфекция коварна, и паразит должен быть удален, вероятно, с помощью хирургеона или адепта плоти, и лишь потом поведение носителя вернется в норму.

ФАНАТИК

1 Слово произошло от греческого sykophantes, что означает буквально «показыватель фиги» (sykon – фига, phainein – показать), т. е. это человек, который доносил на тех, кто незаконно выращивал фиги или грабил священные фиговые сады.

Fanatic

Слуга слепо предан хозяину и с радостью пожертвует жизнью, чтобы спасти его. Один раз за бой, после того, как атака успешно поразит его хозяина, но до того, как будет определён урон, слуга может использовать Реакцию и совершить Полудвижение, чтобы встать на её пути удара или выстрела и получить урон вместо еретика.

ВЕЛИКИЕ СЛУГИ

Слуги, как правило, на голову выше множества наёмников, солдат удачи и лакеев, которых может привлечь еретик. Тем не менее, у слуг есть свои ограничения – в частности, они не могут поднять свои способности выше уровня, разрешенного талантом Могучий слуга. Увы, даже самый славный воин может пережить свою полезность для вошедшего в силу еретика ибо, даже величайшие служители остаются лишь игрушками в руках своих владык. Талант «Великий слуга» (см. стр. 53) даёт еретику по-настоящему могущественного приспешника, способности которого могут со временем улучшаться, отражая возвышение еретика. Великий слуга может быть самым опытным и любимым помощником, опасным союзником или даже партнёром, которому почти доверяют. В отличие от других слуг, великие могут улучшать свои характеристики, умения и таланты. Они уникальны тем, что они могут получать и тратить очки опыта почти так же, как и еретики.

Когда еретик впервые получает талант «Великий слуга», он создает великого слугу так же, как если бы создавал могучего слугу, используя обычные правила из «Основной книги», либо описанные в этой главе. Великий слуга учитывается в предельном количестве слуг, которое может иметь еретик. В отличие от других талантов «Слуга», талант «Великий слуга» нельзя брать несколько раз; одновременно у еретика может быть только один великий слуга. Великие слуги, как и обычные, имеют показатель Верности, которое проверяется при тех же обстоятельствах. Какими бы могущественными они ни были, великие слуги следуют всем обычным правилам слуг, с исключениями, указанными ниже.

Каждый раз, когда еретик получает талант «Улучшение слуги» (непосредственно при создании великого слуги или позже), великий слуга получает 500 очков Опыта, который может потратить. Общее количество Опыта великого слуги не может превышать половину общего количества Опыта его хозяина; все лишние очки Опыта просто теряются.

УЛУЧШЕНИЯ ВЕЛИКИХ СЛУГ

Великие слуги получают Опыт, когда еретик приобретает талант «Улучшение слуги» и, возможно, в качестве награды за игру (см. врезку «Заслуженный опыт»). Независимо от источника, слуги могут тратить Опыт так же, как и еретики, с некоторыми уточнениями и дополнительными ограничениями. Подобно еретикам, великие слуги могут поднимать характеристики, покупать умения и таланты. Цена улучшения определяется Принадлежностью слуги и соответствующей характеристикой, умением или талантом – как у обычных персонажей. Великие слуги не могут поднимать Тёмную славу; их собственная репутация и благосклонность в глазах богов неразрывно связаны с таковыми у их хозяина.

ВЕЛИКИЕ СЛУГИ И ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

При создании великий слуга имеет такую же Принадлежность, что и его хозяин; например, великий слуга еретика-неприсоединившегося сам будет неприсоединившимся. Каждый раз, когда еретик проверяет свою Принадлежность (обычно после получения 10 очков Порчи), великий слуга также должен проверять её. Если великий слуга будет Принадлежать богу-союзнику покровителя еретика (за исключением неприсоединившихся персонажей), Тёмная слава еретика падает на 1к5, потому что он теряет лицо в глазах других последователей бога и, быть может, самого божества. Если слуга станет Принадлежать враждебному покровителю, слуга прекращает служить Еретику, а тот потеряет 1к5+5 единиц Тёмной славы. Как именно слуга покидает хозяина – определяет мастер. К примеру, он может раствориться в ночи, украв транспорт, или попытаться прикончить господина. Попытка выследить вероломного слугу и отомстить ему может стать основной для приключения или даже сговора, что позволит еретику вернуть часть потерянной Тёмной славы.

Обычно умения и таланты, выбранные при создании великого слуги, не учитываются в вопросах расчёта Принадлежности, но с разрешения мастер игрок может всё же учесть их — если только выбор умений и талантов слуги не приводит к тому, что он получает принадлежность к враждебному для еретика божеству.

Некоторые великие слуги по самой своей природе привязаны к определённому богу Хаоса, подобно демонам. При их создании мастер может постановить, что великий слуга уже Принадлежит конкретному богу Хаоса или постоянно остаётся неприсоединившимся. В этом

Необязательное правило: заслуженный опыт

Великие слуги, хоть и уступают еретикам, но на голову превосходят других слуг и многих НИП, с которыми могут столкнуться персонажи. Эти грозные существа учатся на собственном опыте или просто становятся больше и сильнее, а значит – развиваются. Мастер может воспользоваться этим необязательным правилом и начислять великим слугам очки Опыта в качестве награды за игру и успешное выполнение сговоров, точно так же, как он это делает для еретиков. Количество Опыта, получаемого великими слугами, всегда должно быть меньше, чем зарабатываемое еретиками — рекомендуется давать им не больше половины Опыта еретика-хозяина, а в большинстве случаев довольно и четверти.

Этот опыт должен быть выдаваться только, если слуга сыграл значительную роль в игровой встрече или завершении сговора. Помните, что этот опыт не уменьшает количество очков Опыта получаемых еретиком, и, если мастер не решит иначе, этот Опыт не передаётся следующему великому слуге, если старый будет заменён.

случае Принадлежность слуги не может отличаться от Принадлежности еретика и навсегда определяет стоимость улучшений. Такой слуга не может приобретать улучшения, связанные с другими богами, если из-за этого общее число «чужих» улучшений превзойдёт число улучшений «родного» божества.

Метки Хаоса

С разрешения мастера великий слуга, который соответствует требованиям (20 улучшений одной Принадлежности), может иметь получить метку Хаоса со всеми вытекающими отсюда преимуществами. В отличие от еретиков, для слуг метка Хаоса не является бесплатной – на неё придётся потратить 500 очков Опыта.

Замена великих слуг

Как и в случае с другими слугами, еретик может заменить великого слугу, который был убит или иным образом покинул хозяина. Это может произойти в перерывах между приключениями; хотя, имея дело с таким важным прислужником, мастер и игроки могут захотеть включить миг его появления в игру или даже сделать его центральным моментом игровой встречи. Создавая замену великому слуге, игрок может потратить на него опыт за счёт приобретённых ранее талантов «Улучшение слуши».

Потеря великого слуги – серьёзный удар по еретику и потенциальная возможность для его врагов. Если великий слуга гибнет в бою или иным образом умирает в ходе службы, еретик теряет 1к5 единиц Тёмной славы. Этот штраф может быть отменён по усмотрению мастера, если того требуют обстоятельства. Например, мастер может решить, что еретик не теряет Тёмную славу, если принесёт великого слугу в жертву своему богу в ходе крупного ритуала.

Я пережду

Может случиться так, что еретик будет серьёзно ранен, и не сможет участвовать в приключении, потому что будет замедлять группу или потому что лежит на смертном одре. Слуги – удобный способ удержать игрока в повествовании, даже если его персонаж восстанавливается «за кадром». Если обстоятельства требуют, чтобы игрок использовал одного или нескольких своих слуг в качестве временной замены для еретика, мастер может отказаться от необходимости делать броски Верности, чтобы игрок не вышел из приключения из-за одного броска костей.

Использование слуг

В **Black Crusade** слуги выполняют множество функций – от защиты еретиков в бою, до находящихся под рукой жертв. Хотя некоторые правила игровых персонажей неприменимы к слугам, последние проводят гораздо больше времени, активно участвуя в истории, чем большинство НИП, и сталкиваются со всеми теми же ситуациями, что и еретики.

Ужас и безумие

Вопящий вихрь – дом для бесчисленных ужасающих зрелищ и потрясающих феноменов. Как и еретики, которые повелевают ими, слуги не подвержены переживаниям, которые могут свести с ума обычного человека. Некоторые слуги невосприимчивы к и воздействию Страха, благодаря своим талантам и особенностям, которыми они обладают. По решению мастера, на некоторых слуг неестественной или загадочной природы или обладающих особенностью Страх, источники страха могут не действовать. На других слуг страх действует как и на нормальных персонажей или как на еретиков – по решению мастера. При проверке на страх слуги заменяют Силу воли величиной своей Верности, ибо нередко слуги боятся хозяев больше, чем чего-либо ещё. Такая проверка модифицируется любыми особенностями и талантами, которые влияют на проверки Страха.

Обычно слуги не получают Расстройств, если мастер не решит иначе. Это лишний аспет, требующий внимания, но также отличная возможность для групп, которым нравятся такие подробности и дополнительные возможности отыгрыша. Расстройства лучше всего подходят для великих слуг, которые и так требуют большего учёта и внимания, чем прочие.

Порча

Обычно слуги не получают очков Порчи. Как и НИП, большинство слуг, подвергнувшись воздействию Варпа, будут просто поглощены или превращены в отвратительное отродье Хаоса, — они неспособны идти по пути к величию. Соприкоснувшись с источником порчи (например, путешествуя в Варпе без защиты или пережив одержимость демоном), слуга может получить от мастера особенность Мутант (см. стр. 50), что приносит случайный дар богов. В зависимости от причины мутации, слуга может получить шанс избежать своей участи с помощью проверки характеристики – скорее всего, Выносливости или Силы воли.

Новые таланты

Представленные здесь новые таланты открывают дополнительные возможности и способности еретикам, имеющих слуга. Эти таланты приобретаются по общим правилам. Игроки должны посоветоваться с мастером, прежде чем приобретать любой из них.

АДДИКТРИКС

Addictrix

Уровень: 3 (Слаанеш)

Требования: Общительность 50, Обаяние +10

Еретик — мастер соблазнения и манипуляций, у которого есть способы сохранить власть над теми, кто поддаётся его уловкам. Еретик может попытаться соблазном привлечь НИП на свою службу и обеспечить его преданность, сделав того зависимым от чего-то, что может предложить только еретик. Во-первых, еретик должен победить выбранного НИП в социальном конфликте, как описано на стр. 64. Если еретик преуспеет, он может воспользоваться состоянием своей жертвы и познакомить её с любым вызывающим зависимость веществом. НИП становится слугой еретика, сохраняя свой профиль и снаряжение, а также приобретая показатель Верности и особенность Монопристрастие.

Этот талант не действует на НИП, обладающими Тёмной славой выше, чем у еретика или особенностью Прикосновение судьбы, а так же на НИП, относящихся к категории Босс. По решению мастера это может не работать и на некоторых других НИП – например, имеющих особенности Потустороннее или Машина. У еретика на службе может быть только один соблазнённый слуга, но он может изгнать того в люблй миг, прекратив поставлять желаемое — что может создать проблемы, когда НИП придёт в себя. Соблазнённый слуга не учитывается в предельном количестве слуг, что могут быть у персонажа. Мастер и игрок должны вместе обсудить зависимость слуги — она не обязательно должна быть одинаковой каждый раз, ведь некоторые еретики могут предложить многое.

ВЕЛИКИЙ СЛУГА

Superior Minion of Chaos

Уровень: 3 (Хаос Неделимый)

Требования: Общительность 55, Темная слава 60

Каким-то образом персонаж заполучил по-настоящему великого слугу. Такой соратник может быть почти таким же могущественным, как и персонаж, и способен совершенствоваться по мере того, как его способности закаляются в погоне за тёмными целями своего хозяина. Персонаж должен быть осторожен, ибо такие существа могут не пожелать подчиняться приказам. Подробнее о великих слугах на странице 51.

ВЛАДЫКА ХАОСА

Lord of Chaos

Уровень: 3 (Хаос Неделимый)

Требования: Общительность 40, Темная слава 60, Аура власти

Благодаря устрашающей репутации, предречённой судьбе или даже демонической сделке персонаж может привлечь – и удержать – значительно большую свиту, чем его товарищи. У персонажа может быть количество слуг, равное его полуторному бонусу Общительности (округлять вниз).

> *Низвергните идолов! Рушьте храмы! Режьте жрецов! Покажите этим глупцам, что их бог – просто гниющий труп!*
> – тёмный апостол Харжан из Несущих Слово

ВОЗЛЮБЛЕННЫЙ ПРЕДВОДИТЕЛЬ

Beloved Leader

Уровень: 1 (Слаанеш)

Требования: Обаяние, Общительность 40

Будь то из-за промывания мозгов, харизмы, гипновнушения или даже благословение самого Слаанеш, слуги этого еретика искренне верны повелителю. Они с необычайной готовностью выполняют его приказы, будь то из страха перед наказанием или желания угодить. Персонаж увеличивает Верность всех своих слуг на +10.

ОРДА СЛУГ

Horde Minion of Chaos

Уровень: 3 (Хаос Неделимый)

Требования: Общительность 45, Темная слава 50

Различными способами персонаж собрал вокруг себя целую орду слуг. Каждый из них не представляет ничего особенного, но будучи объединены силой личности и грозной славой еретика, они превращаются в серьёзную угрозу. Такие слуги могут быть толпой сумасшедших культистов, стаей демонических жуков или уродливыми клонами еретика. Как бы то ни было, эти существа считаются одной Ордой (см. стр. 352 «Основной книги правил»). Правила для Орды слуг см. на стр. 49. Этот талант можно взять несколько раз, каждый раз добавляя в свиту ещё одну Орду.

ТИРАН

Tyrant

Уровень: 2 (Хаос Неделимый)

Требования: Любой талант Слуга, Общительность 35

Еретик укрепляет верность слуг своей пугающей репутацией и подтверждающими её поступками. Исходная Верность слуг еретика равна его Тёмной славе, а не Общительности. Это значение может быть изменено особенностями и талантами по общим правилам.

УЛУЧШЕНИЕ СЛУГИ

Minion Improvement

Уровень: 2 (Хаос Неделимый)

Требования: Великий слуга

Великий слуга еретика получает 500 очков Опыта, которые можно потратить на улучшения, как подробно описано на стр. 52. Этот талант можно приобретать любое количество раз, но общее количество очуков Опыта великого слуги не может превышать половину от общего количества очков Опыта хозяина. Записывайте этот талант на листе персонажа как «Улучшение слуги (X)», где X — количество приобретений.

Новые обряды и ритуалы

«Пусть его глаза зрят только врагов, пусть его разум познает только страх, и пусть его душа не увидит ничего, кроме зарвения мучений, которые её ждут!»

– мастер Врук, верховный элиситор Четырнадцати печатей

Раздел «Обряды и ритуалы» в «Основной книге правил», дают общее представление о том, как мастер и игроки могут создавать ритуалы для себя, рассказывают, какую цену придётся заплатить за провал и содержит примеры ритуалов вызова наиболее знаковых демонов Хаоса. Этот раздел содержит несколько примеров обрядов, которые можно использовать для множества тёмных замыслов – например, призыва отбросов Варпа и лепки плоти – а также ряд новых Проклятий, непосредственно влияющих на умы, тела и души тех, кто встанет на пути Слаанеш. Еретики также могут дополнить обряды и ритуалы правилами Тёмного покровительства и использования священных чисел, а также использовать расширенный список модификаторов ритуалов и простой генератор истинных имен, что усилит их нечестивые церемонии.

Новые обряды и ритуалы

Обряды и ритуалы, перечисленные ниже, следуют тому же формату, что и описанные в «**Основной книге правил**» (см. стр. 228), но имеют более конкретное применение, а не просто вызовают демона определённого бога. Мастер может вставить эти обряды и ритуалы в текущую кампанию в качестве препятствий или части сговора. Как всегда, мастер должен определить, насколько сложен ритуал и возможен ли он в принципе (например, ячейка культистов Слаанеш может счесть практически невозможным обращение к Нурглу за помощью).

Удушающая тьма (проклятие)

Choking Darkness

Еретик призывает богов Хаоса проявить внутреннюю тьму своей жертвы в виде непроницаемой пелены мрака. Проклятая жертва будет блуждать, почти слепая, поскольку собственные невыразимые деяния заставляют её потерять из виду всё, чего она когда-либо стремилась достичь.

Требования: это проклятие действует только на цели, обладающие Порчей. Оно не сработает на непорочных или святых (Серых Рыцарей, сестёр битвы и т.д.). Еретик должен иметь исчерпывающие знания о самых отвратительных деяниях своей жертвы, список которых он громко оглашает богам Хаоса, взывая к их силе. Еретик, накладывающий проклятие, должен пройти **серьёзную (+0) проверку Запретного знания (Ересь или Варп)**, модифицированную по **таблицей 2–8: Расширенные модификаторы ритуала,** а также модификаторами Проклятия.

Эффект: в случае успеха цель проклятия получает будет ослеплена и оглохнет (см. страницу 248-249 «**Основной книги правил**»). Цель может попытаться временно ослабить действие проклятия, пройдя **тяжёлую (–20) проверку Силы воли**. В случае успеха эффекты ослепления и глухоты прекращаются на количество раундов, равное бонусу Порчи цели плюс один дополнительный раунд за каждую степень успеха после первой.

Сила во тьме: хотя это проклятие легко выучить и наложить, его эффекты также весьма слабы. Удушающая тьма проходит сама собой по прошествии количества дней, равного бонусу Порчи цели.

Тёмное зеркало (проклятие)

Dark Mirror

Еретик призывает Слаанеш покарать его врагов, обернув их деяния против них самих. Как они ранят недругов, так и их собственная плоть будет разорвана. Как проклятый предаёт огню толпы, так и его собственная кожа сгорит. Чем больше боли они приносят, тем больше получат.

Требования: еретик должен провести небольшой уединённый ритуал, в котором что-то, принадлежащее их цели, будет уничтожено на виду у изображения цели. Это изображение может быть голографической проекцией, восковой фигуркой или картиной, нарисованной кровью цели. Уничтожив предмет, еретик поджигает изображение и поглощает пепел. Ритуал должен проводиться в одиночку и требует **очень тяжёлой (-30) проверки Запретного знания (Варп) или Учёного знания (Оккультизм),** модифицированную по **таблице 2–8: Расширенные модификаторы ритуала**, а также модификаторами Проклятия. Только еретики, преданные Слаанеш, могут накладывать это проклятие.

Эффект: в случае успеха всякий раз, когда цель проклятия наносит какой-либо урон, она должна пройти **сложную (-10) проверку Силы воли** или немедленно получить 1к5 единиц урона, от которых не спасают ни броня, ни бонус Выносливости, ни защитные поля. Если атака цели убила врага, проверка становится **очень тяжёлой (–30)**.

Фамильное проклятие: еретик может попытаться проклясть всех родственников своего врага, дабы его потомки испытывали те же мучения. Для этого предмет, который уничтожает еретик, должен быть чем-то очень важным для его цели — любимым оружием, самым верным слугой, безделушкой, ради которой он пожертвовал десять тысяч душ, или чем-то схожим. Еретик должен пройти проверку Запретного знаня (Варп) или Учёного знания (Оккультизм) дважды. Обе проверки должны быть пройдены, а при провале хотя бы одной на еретика распространяется действие правила «Пожинай что посеял».

Бесконечный ужас (проклятие)

Endless Terror

Еретик призывает богов Хаоса сбить с толку разум своего врага, навести на него ужас и заставить его трепетать перед мощью Варпа. Для врага, чей разум проклят, каждое мгновение каждого дня превращается в бесконечный кошмар, а когда наступает покой, порожденный параноидальным истощением, его сон будет неглубок и беспокоен, ибо его наполняют тёмные видения.

Требования: еретик должен что-то узнать о страхах своей цели. Это может быть что угодно: какой-то человек или сущность, кто-то из её прошлого, что-то, что она боится потерять или даже иррациональная фобия. Владеющий этими сведениями еретик должен пройти

Проклятия

Проклятия — это новый тип ритуалов. Это не мольба о помощи и не вызов кошмара из Варпа. Проклятия позволяют еретикам обрушить внимание Варпа на конкретную цель. Проклинать — рискованное занятие, и при неправильном исполнении оно может привести к катастрофическим последствиям. Ко всем Проклятиям применяются следующие правила:

Изучение слов

Недостаточно просто пожелать горя и дурных вестей своим врагам – еретик должен знать конкретное Проклятие, которое хочет наложить. Мастеру рекоменуется считать все проклятия элитными улучшениями и требовать потратить очки Опыта на их изучение, хотя это необязательно. Еретик может изучать Проклятия во время своих путешествий, встреч, расследований и благодаря отыгрышу.

Наложение проклятия

Прежде чем еретик сможет наложить проклятие, он должен определить цель. Целью должно быть конкретное лицо или сущность, а еретик должен иметь чёткое представление о том, кто является целью, где она находится, и иметь вескую причину для наложения проклятия (достаточно ли весома причина – решать мастеру). Наконец, поскольку проклятия — дело личное и интимное, сложность его наложения определяет близость еретика с целью:

- Еретик никогда не встречал и не видел свою цель (–60).
- Еретик видел цель встречался с ней (–50).
- Еретик говорил со своей целью хотя бы один раз (–40).
- Еретик вёл пару-тройку мелких дел со своей целью (–30).
- Еретик и его цель знают друг друга (–20).
- Еретик и его цель несколько лет вели совместные дела (–10).
- Еретик и его цель знают друг друга много лет (+0).

Каждое проклятие имеет свой исходный уровень сложности, поэтому еретик должен объединить обе исходный модификатор конкретного проклятия и бонус или штраф за знамоство с целью (и добавить другие возможные модификаторы), прежде чем проходить проверки. Цели, на которые наложено проклятие, не могут пострадать от эффектов нового проклятия, пока не закончится первое.

Снятие проклятия

Проклятия действуют долго, и, если не указано иного, их воздействие не исчезнет само по себе. Чтобы избавиться от проклятия, жертва должна применить контрпроклятие – провести тот же самый ритуал, но с собой в качестве цели. Жертва должна знать, какое проклятие применили проив неё, чтобы попытаться противодействовать ему. Успешное контрпроклятие избавляет жертву от его воздействия. Неудача означает, что проклятие продолжается.

Пожинай что посеял

Если еретик не смог наложить проклятие, не делайте бросок по **таблице 6-6: Презрение Варпа**. Вместо этого эффекты проклятия применяются к еретику (или еретикам, если в обряде участвовали несколько игроков) на количество недель, равное бонусу Силы воли еретика, плюс один день за каждую степень провала. Еретики, которые не наложили проклятие, не могут повторно попытаться применить проклятие, пока их Тёмная слава не увеличится хотя бы на единицу

тяжёлую (-20) проверку Запретного знания (Варп) или Учёного знания (Оккультизм), модифицированную по **таблице 2–8: Расширенные модификаторы ритуала**, а также модификаторами Проклятия.

Эффект: в случае успеха цель проклятия воспринимает все живые существа, как если бы у них была черта Страх (1) (или увеличивает их уровень Страха на +1, если он уже был). Сон цель становисят беспокоен, отчего восстановление Усталости занимает в четыре раза больше времени, чем обычно. На противников, обладающих Бесстрашием, воздействие Страха не распространяется, но сброс Усталости замедляется и у них.

Фамильное проклятие: еретик может попытаться проклясть всех родственников своего врага, дабы его потомки вынесли одни и те же бесконечные ужасы. Для этого еретик должен пройти проверку Запретного знаня (Варп) или Учёного знания (Оккультизм) дважды. Обе проверки должны быть пройдены, а при провале хотя бы одной на еретика распространяется действие правила «Пожинай что посеял». При этом эффекты проклятия затрагивают не только его самого, но и всех еретиков в сговоре.

Ритуал лепки плоти

Rite of Fleshmoulding

Извращённых формирователей плоти с Меланхолии заслуженно боятся за их умение изменять плоть. Но это не просто помешанные хирурги, одержимые жаждой причинять боль. Все формирователи имеют связь с Варпом. Сила Имматериума воплощается через их лезвия и другие грубые инструменты, превращая жестокие операции в изящный и мучительный ритуал.

Требования: для ритуала лепки плоти нужен пациент и один или более доноров (никто из которых не обязан быть добровольцем), а «операционная» также должны быть святилищем Слаанеш – для этого можно воскуривать разные несочетающиеся благовония, подготовить сильные наркотики, наполнить воздух слишком громкой и диссонансной музыкой или даже делать по шесть порезов на себе и пациентах перед каждым новым этапом операции. Еретик должен пройти **очень сложную (-30) проверку Медики или трудную (-10) проверку Учёного знания (Оккультизм)**, модифицированную в соответствии с **таблицей 2–8: Расширенные модификаторы ритуала**.

Настоящий формирователь плоти получает бонус +10 к проведению ритуала; если пациент пошел на это недобровольно, бонус удваивается.

Эффекты: формирователь плоти предоставляет пациенту одну из следующих особенностей: Амфибия, Слепое, Копатель (X), Ползун, Ночное зрение, Страх (X), Смертоносное природное оружие, Летун (X), Машина (X), Многорукое, Природная броня (X), Четвероногое, Регенерация (X), Размер (X), Коренастое, Ядовитое (X) или Сверхъестественная характеристика (+X). За каждую степень успеха после первой, формирователь плоти может повысить значения любой особенности с параметром (X) на +1 (до максимума в 6). Каждый принесённый в жертву донор добавляет дополнительную особенность (до предела в 6).

Продолжительность: для проведения ритуала понадобится шесть часов плюс один час за каждую степень провала. Модификации, примененные к пациенту, постоянные.

Цена: в случае успеха, пациент должен провести 1к10 дней минус бонус Силы воли, восстанавливаюсь. Вне зависимости от исхода ритуала, доноры его не переживут.

Цена провала: если ритуал провален, формирователь плоти должен сделать бросок 1к10 по таблице резаного критического урона в корпус, добавляя +1 за каждую степень провала после первой, и немедленно применить результат к пациенту.

РИТУАЛ ПРЕЗРЕНИЯ

Ritual of Loathing

Варп — бесконечный океан, в течениях и потоках которого существует множество мерзких сущностей, которые не приняли никого из богов Хаоса. Эти отвратительные, бесформенные, малодушные и мстительные существа почти неразумны, но безгранично голодны. Беспечные последователи Хаоса часто пытаются вызвать эту отвратительную мерзость в надежде направить их вечно хищную природу на врага, но даже младших демонов очень трудно контролировать, особенно в больших количествах.

Требования: ритуал презрения — это обряд, к которому еретики могут обратиться разве что от безысходности, поскольку он позволяет им призывать низших из низших, самое отребье Варпа — фурий, аспидных и нечистых духов, адские рои и прочие подобные воплощения. Эти бормочущие орды многочисленны, и для их призыва не нужно ни особое святилище, ни долгая подготовка, но каждому еретику следует помнить, что чем больше таких тварей он призовёт, тем сложнее будет ими управлять.

Еретик, проводящий ритуал, должен пройти **серьёзную (+0) проверку Запретного знания (Демонология)**, модифицированную по **таблице 2–8: Расширенные модификаторы ритуала**. Еретик должен пройти **рутинную (+20) проверку Подчинения демона**, чтобы управлять призванными. Каждый демон после первого накладывает на проверку штраф –10.

Эффект: в центре области призыва появляетсяодин младший демон (например, фурия, адский рой или демон-палач). За каждую степень успеха в проверке Запретного знания (Демонология) появляется ещё один демон того же типа. Количество демонов, призванных с помощью этого ритуала, не может превышать бонус Силы воли еретика.

Продолжительность: призванный демоны или демоны остаются материальными в течение 1к5 раундов, плюс один дополнительный раунд за каждого призванного демона после первого. Это время может быть больше в местах, где завеса между реальностью и Варпом тонка, или если демоны убьют достаточно живых существ, чтобы продлить время своего пребывания в Материуме. По усмотрению мастера, ритуал можно использовать, чтобы вызвать демона и поручить ему определённое задание. В этом случае демон может оставаться телесным достаточно долго, чтобы выполнить его. Мастер может объединить призванных демонов в Орду – каждый демон добавляет +5 к Численности орды.

Цена: независимо от того, успешен ритуал или нет, немедленно совершите бросок по **таблице 6–2: Психические феномены** (стр. 210 «**Основной книги правил**»), добавив к броску +10 за каждого дополнительного малого демона, призванного после первого

Цена провала: ошибка требует броска на презрение Варпа (см. **таблицу 6–6: Презрение Варпа** на стр. 227 «**Основной книги правил**»), к результату которого нужно добавить +10 за каждую степень провала после первой.

СЛОВО СИЛЫ (ПРОКЛЯТИЕ)

Words of Power

В Вихре есть множество слов, обладающих огромной нечестивой силой. Эти могучие слова, используемые в сложных и замысловатых ритуалах, способны вызвать всевозможные болезни и страдания несчастных жертв. Еретикам быть особенно осторожными и подготовить свой разум, так как выучить слово силы легко, но изучить обряд его обряд – чрезвычайно долго и утомительно. Ритуал необходимо запоминать, так как запись любого слова лишит его силы, но результат стоит затраченных усилий.

Требования: прежде чем еретик использует слово силы, он должен выучить как само слово, которое хочет использовать, так и конкретное проклятие, связанное с ним. Первое часто тривиально, но второе требует значительных усилий – это может быть отдельный Сговор или проверка Языкознания, Логики или Учёного знания (Криптология или Оккультизм). После того, как еретик выбрал слово силы, которое он хочет использовать, и выучил ритуал, он должен прочитать проклятие по памяти. Для этого требуются две успешных **очень тяжёлых (-30) проверки Запретного знаний (Ересь) или Языкознания (Низкий готический)**, модифицированных по **таблице 2–8: Расширенные модификаторы ритуала**, а также модификаторами проклятия. Если у еретика есть Ремесло (Языковед) или Ремесло (Летописец), то эти проверки становятся **серьёзными (+0)**.

Эффект: в случае успеха жертва проклятия получает эффект, определяемый задействованным словом силы. Ниже приведена подборка слов, хотя мастер и игроки могут придумывать новые.

- **Изгнание**: жертва получает особенность Варп-нестабильность. Если у жертвы уже есть эта особенность, все проверки Силы воли, связанные с этой особенностью, становятся тяжёлыми (–20).
- **Кровь (Кхорн)**: всякий раз, когда жертва получает урон, есть 10%-й шанс, что атака вызовет Кровотечение.
- **Оцепенение (Слаанеш)**: жертва вдвое снижает свои Ловкость и Восприятие (округлять вверх).
- **Пагуба (Нургл)**: всякий раз, когда жертва получает

урон, есть 10%-й шанс, атака приобретёт свойство Отравленное (X), где X равно бонусу Порчи жертвы. Если у атаки уже есть свойство, показатели Отравленного атаки и ритуала складываются.

- **Пламя (Тзинч)**: всякий раз, когда жертва получает урон, есть 10%-й шанс, что атака получит свойство Зажигательное. Если атака уже имеет это свойство, проверка Ловкости становится очень тяжёлой (–30).
- **Погибель**: всякий раз, когда жертва получает урон, есть 10%-й шанс, что атака получит свойство Калечащее (X), где X равно бонусу Порчи жертвы. Если у атаки уже есть свойство, показатели Калечащего атаки и ритуала складываются.
- **Помрачение**: когда жертва совершает проверки Бдительности, Обаяния, Командования, Коммерции, Обмана, Запугивания, Логики или Проницательности или защищается от них, она получает штраф -20.
- **Связывание**: если жертва имеет особенность Псайкер, проклятие снижает её Пси-рейтинг на величину, равную её бонусу Силы Воли (до минимума в 1).

РАСШИРЕННАЯ ТАБЛИЦА ОБРЯДОВ И РИТУАЛОВ

Существующие ритуалы из основной книги правил, а также ритуалы из любого другого дополнения **Black Crusade** могут использовать новую расширенную таблицу модификаторов ритуалов, если мастер того пожелает.

ТЁМНОЕ ПОКРОВИТЕЛЬСТВО

Заключать сделки с Тёмными богами — рискованное дело, ибо четверо богов и их демонические приспешники считают себя выше смертных. Некоторые еретики активно ищут покровительства особо могущественных сущностей Варпа, поскольку награды за такие пакты часто бывают высоки – особенно, если еретик подчиняется наказам демона и избегает гнева своего нового покровителя.

Тёмное покровительство обычно получают через «доверенное лицо», то есть демона, достаточно могущественного, чтобы принести еретикам ощутимую пользу. Как еретики получат покровительство – может различаться и должно быть столь же уникально, как и демон. Отдельный Сговор для получения покровительства — отличный метод, но особенно впечатляющие подвиги, посвящённые демону, также могут привлечь внимание. Мастер может и вовсе позволить низкоуровневым еретикам начать кампанию уже имея тёмное покровительство.

Тёмное покровительство не требует определённого мировоззрения, хотя чтобы заручится помощью слуги враждебного бога, нужно проявить удивительную преданность и очень убедительно молить его. Покровительство приносит некоторые преимущества, но мастер может изменять их перечень в зависимости от характера покровительства, демона и бога, способа получения и самих еретиков.

- Еретики получают 1к10 Порчи и 1к10 Тёмной славы.
- Исходное Отношение НИП, принадлежащих тому же богу Хаоса, повышается на один шаг.
- При попытке получить предметы от НИП или организаций, связанных с тем же богом Хаоса, проверки Приобретения становятся на один шаг легче.
- Обряды и ритуалы, которые относятся к демону-покровителю или его богу Хаоса, получают бонус +30 (см. **таблицу 2–8: Расширенные модификаторы ритуала**).
- Еретики получают один переброс, который они могут использовать каждый раз, когда делают бросок на Дары богов. Еретик должен принять второй результат, даже если он хуже первого.

Помните, что тёмное покровительство – это всегда риск. Противники демона-покровителя и его бога будут презирать еретиков, и при взаимодействии с ними мастер может обратить эффекты покровительства против еретиков. Если еретик предан богу Хаоса, противоположному демону-покровителю, он теряет все преимущества своей преданности. Если этот еретик несёт метку Хаоса, он теряет все преимущества метки и должен немедленно уменьшить свою Тёмную славу на 1к10.

Таблица 2-8: Расширенные модификаторы ритуала

Модификатор	Обстоятельства (комбинируются с любыми другими модификаторами)
+30	• Призыватель знает истинное имя демона. • У призывателя есть метка бога-покровителя демона. • Призыватель — тёмный апостол, преданный богу Хаоса, которому посвящён ритуал • Призыватель пользуется тёмным покровительством бога Хаоса или демона, которому посвящён ритуал
+20	• «Звёзды не лгут» — благоприятные обстоятельства. • Призыватель поклялся в верности хозяину демона или его делу, или предан богу-покровителю демона. • Призыватель имеет особенность Псайкер и пси-рейтинг 7 или выше. • Завеса между реальностью и Варпом сильно ослаблена. • В ритуале правильно использованы священные числа.
+10	• Ритуал соответствует «Правилу сродства». • Демона привлекли жертвоприношением, которое он отведал перед прибытием. • У призывателя есть атам или ритуальный набор. • У призывателя есть артефакт, связанный с демоном или обрядом. • Призыватель имеет особенность Псайкер и пси-рейтинг от 4 до 6. • Завеса между реальностью и Варпом ослаблена. • Призыватель знает частицу истинного имени демона.
+0	• Призыватель знает принадлежность демона и его тип.
-10	• Призыватель мало знает о том, кого он вызывает. • Завеса между реальностью и Варпом сильна. • Ритуал проводится на освящённой/священной земле, либо в присутствии врагов веры (сестёр битвы, священников Экклезиархии, Серых Рыцарей, капелланов Космического десанта и т. д.).
-20	• Призыватель поклялся в верности враждебному богу или его делу, или предан богу, противостоящему богу-покровителю демона. • Ритуал проводится внутри действующего поля Геллера • Призыватель знает только основы большей части ритуала. • В ритуале неправильно используются священные числа или используются священные числа противостоящего бога Хаоса.
-30	• Призыватель знает только часть ритуала, или часть имеющехся у него сведений неточна или просто ложна. • Призыватель — тёмный апостол, преданный иному богу Хаоса. • Призыватель неопытен и не имеет истинного представления о том, что пытается сотворить. • Призыватель на самом деле не знает, что он делает – его обманом заставили выполнить ритуал, о котором он ничего не знает, или в котором не желает участвовать. • Призыватель недавно вызывал демонов враждебного бога или командовал ими. • Призыватель пользуется тёмным покровительством бога Хаоса или демона, противостоящего покровителю ритуала.

Священные числа

По причинам, неизвестным простым смертным, нумерология и демонология идут рука об руку. Каждый из четырёх богов Хаоса имеет своеобразную и необъяснимую привязанность к определённому числу, и последователи каждой силы Хаоса часто обретают большее расположение, когда действуют в соответствии с этим числом. Влияние чисел не всегда велико, но тем, кто желает благосклонности Губительных сил, будет полезно следовать за священными числами Хаоса!

У каждого бога Хаоса есть священное число, действие которого описано ниже:

Тзинч

Священное число: 9 (и кратные 9).

Эффект: любой еретик, у которого есть на девять улучшений Тзинча больше, чем всех прочих, считает свой бонус Силы воли на единицу выше при Встречных проверках. Правильное использование числа 9 в любом обряде или ритуале, посвящённом Тзинчу, дает бонус +20 ко всем соответствующим проверкам.

Кхорн

Священное число: 8 (и кратные 8)

Эффект: любой еретик, у которого есть на восемь улучшений Кхорна больше, чем всех прочих, считает свой бонус Ближнего боя на единицу выше при множественных попаданиях в ближнем бою. Правильное использование числа 8 в любом обряде или ритуале, посвящённом Кхорну, дает бонус +20 ко всем соответствующим проверкам.

Слаанеш

Священное число: 6 (и кратные 6)

Эффект: любой еретик, у которого есть на шесть улучшений Слаанеш больше, чем всех прочих, считает свой бонус Восприятия на единицу выше при проверках, связанных с пятью чувствами. Правильное использование числа 6 в любом обряде или ритуале, посвящённом Слаанещ, дает бонус +20 ко всем соответствующим проверкам.

Нургл

Священное число: 7 (и кратные 7)

Эффект: любой еретик, у которого есть на семь улучшений Нургла больше, чем всех прочих, считает свой бонус Выносливости на единицу выше при сопротивлении ядам и токсинам. Правильное использование числа 6 в любом обряде или ритуале, посвящённом Нурглу, дает бонус +20 ко всем соответствующим проверкам.

Истинные имена

Хотя смертные могут знать демона по имени, очень немногие понимают, что это всего лишь общеизвестное название, не имеющее значения или силы. Самые мудрые знают, что у всех демонов есть истинные имена. Своё истинное имя – возможно, это величайший секрет, что может хранить демон. Демоны тщательно оберегают свои истинные имена, так как любой, кто знает истинное имя демона или даже его часть, имеет власть над ним, и нет ничего, что демон ненавидит или боится больше, чем подчинение смертному.

Поиски истинных имен

Узнать истинное имя демона никогда не должно быть легко. Еретики, разыскивающие истинное имя, должны делать это аналогично исследованию новых ритуалов и проклятий. Это может стать основой Сговора, но мастеру стоит позаботиться о больших чем обычно, трудностях и препонах. Если демон узнает об их предприятии, он может послать своих прислужников, чтобы остановить их или даже напасть, а это может добавить новизны в любую кампанию.

Знание истинного имени может помочь в ритуалах и получении тёмного покровительства, поскольку демон мало в чём сможет отказать еретикам. Знание истинного имени также приносит бонус +30 ко всем проверкам Подчинения демона (+10, если еретики знают только часть истинного имени). Мастерам рекомендуется расширять или изменять эти правила, чтобы они лучше соответствовали планам приключений и их участникам.

Создание истинного имени

Таблица 2–9: Элементы истинного имени позволяет мастеру быстро создать истинное имя для любого демона. Длина зависит от желаний мастера, но обычно чем сильнее демон, тем длиннее и сложнее его имя. Каждый бросок указывает на слог или звук в имени, и мастер может сделать столько бросков, сколько захочет. Мастер может создать истинное имя в соответствии со священными числами: младшие, обычные и звероподобные демоны получают количество слогов или звуков, равное священному числу, глашатаи – на +1к5 больше, чем обычные демоны, а князья демонов и великие демоны получают на 1к10 больше, чем у глашатаев. Мастер может расположить полученные слоги и звуки так, как он хочет, а также добавить знаки препинания для выделения звуков, если это необходимо.

Пример

Мастер решает дать восьмисложное имя великому демону Слаанеш. После броска он получает Г'Г, АР, УЛ, ХЛ, ИИ, УЛ, РХ и АН. Вместе это создает Г'гарулхлииулрхана, но по желанию мастер мог бы изменить имя, например, на Руг'гуари'ихлулана, Хранителя секретов.

Таблица 2-9: Элементы истинного имени

Первый бросок (к10) \ Второй бросок (к10)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	А	КОГ	ФЛ	ЛЛ	СС	ЦЦ	КЕД	НЕФ	СИВ	ВУ
2	ЭР	КВ	ПП	З	АА	ДА	ЗРЕ	ЗУЛ	ЛО	ДРА
3	ФОЛ	ММ	Ш	АБЛ	ДЕ	Г'Г	КЗ	СИ	НЕ	Н'И
4	Н'Н	З	АЭ	КЗ	ГЗ	О	ТР	ЭЧ	ГА	Н'
5	ЗЛ	АК	ДХ	ХХ	ОА	ТЛ	ЭГ	ОХ	МИ	КЛ
6	АН	ДУ	ХЛ	ЕО	У	АО	ТОЛ	ИЗ	СО	ЭН
7	Э	И	О'О	УЛ	АР	ЭЭ	Н'О	АЛ	АП	ОЗ
8	ИИ	ОВ	УУ	БХ	ОЕ	ИЛ	С'	ЭЛ	РВ	Т'
9	Р	Й	ИО	ЕУ	ИР	Ф	ДАК	КА	ДИС	Х'Б
10	ЙЙ	Ч	ФФ	КС	КУ'	Ж	ЗИР	ТРО	ГИ	МК

Князья боли

Социальные конфликты

•

Расширенные правила Тёмной славы

•

Миры за гранью ощущений

•

Тёмные эльдар

•

Демоны Слаанеш

Глава III: Князья Боли

«Ваше блюдо ужасно скучное. Мои вкусы требуют большего; сделай что-нибудь получше или сам окажешься в меню».

– Саласьон Тал, эпикуриарх Пурпурной благодати

Пожалуй, неудивительно, что область космоса, названная в честь стенаний проклятых, привлекает поклонников Бога ощущений. Для истинного последователя Слаанеш эти крики, конечно же, являются какофонией восторга, восторженной симфонией, что исполняют острые ногти на хрупком стекле реальности. Тем, кто живёт своими бесконечными желаниями, Вопящий вихрь может многое предложить, и в его пропитанном Варпом космосе есть много наслаждений для истинных ценителей.

Привлекает не только изобилие удовольствий, но и то, что здесь они становятся более изысканными. Ощущения внутри Вихря кажутся более насыщенными, чем где-либо в галактике, наполненной скукой и обыденностью. Края клинка, проходящего по плоти и оставляющего за собой алые нити, что светятся в меланхоличной тьме, кажутся более острыми. Яства взрываются ароматом с каждым укусом, что отрывает очередной кусочек плоти от костей. Чувства бродят за пределами тела, почти как хищные животные. Как верят многие последователи Князя удовольствия, это царство, где нет пределов крайностям. В Вопящем вихре воззрения важнее простых фактов, особенно для тех, кто пытается удовлетворить свои невозможные желания.

В этой главе еретики найдут новые способы удовлетворить свои желания. Используя новые правила социальных конфликтов и взаимодействий, они могут подчинять и побеждать своих врагов с помощью острого, как рапира, остроумия и убийственной рассудительности. Они также найдут новые отвратительные методы стяжать Тёмную славу, которые повысят их личную известность в Вихре.

Она также посвящена новым местам, которые еретики могут исследовать и освоить. Эти миры ощущений наполнены соблазнительными угрозами, заманчивыми наградами и миньонами, которые готовы соблазниться службой у вас. Яростный Гибеллин кишит ужасающими демоническими машинами. Разъяренные хеллбруты и другие звери бродят по Вратам Момента, оказавшись в мире, который отказывается существовать только в одном месте одновременно. Безумные формировали плоти с Меланхолии извращают друг друга и самих себя, находя всё более и более жестокие обличия. Ужасные звери наводняют смертоносную Малигнию, но гораздо более опасны элегантно жестокие ксеносы, которые охотятся там ради развлечения или того хуже. С астероидных архипелагов Изорванной спирали прибывают пиратские князья, совершающие набеги, чьё диковинное поведение превосходят только их устрашающие аппетиты. Запретный портал таит в себе, пожалуй, величайшие угрозы, поскольку яркие, но ужасные стражи, выходящие из таинственных врат измерений – это несравненные борцы с Хаосом. Однако такие опасности не являются чем-то невероятным для истинного раба ощущений, ибо это лишь ещё один опыт, которым нужно насладиться, ещё одна возможность отточить себя до совершенства.

Социальные конфликты

«Почему я должен признать тебя, бывшего лакея иссохшего трупа, который приходит к моему господину с просьбой из-за какой-то жалкой истерики? Ты для меня ничто – всё равно что капля дождя во время бури»

– принц Дарцентил VI, Избранный Слаанеш.

Конфликт – ключ к любой драме. Это верно и для ролевых игр, такими как **Black Crusade**. Без чёткого конфликта и противника еретики пускали бы под откос любую сцену, придуманную мастером, и игры выходили бы бесплодными и неприятными. Зачастую понятие «конфликт» сужают исключительно до сражения, физического противостояния в ближнем бою или перестрелке, но в большинстве случаев это правильно. Однако конфликт может быть чем-то большим, чем простая потасовка. Любое взаимодействие, будь то в группе еретиков или между ними и множеством НИП – уже возможный конфликт. Слова, язык тела и статус – это оружие, которое может быть столь же разрушительным, как болтерный снаряд.

Почитатели Слаанеш и Тзинча прекрасно умеютт соблазнять, обманывать, убеждать и манипулировать на благо Губительных сил – это получается у них куда лучше, чем просто убивать врагов.

Ниже изложены правила, выводящие подобные конфликты на передний план и позволяющие еретикам, наделённым социальными навыками и острым чутьём, проявить себя. Теоретически еретик может победить в любом споре или диспуте благодаря нескольким проверкам и броскам костей, которые описаны в «Основной книге правил», но эти дополнительные механики побуждают игроков пускать в ход собственное остроумение и умение вести споры. Такой опыт будет не менее увлекателен, чем очередное обезглавливание узколобого прислужника Трупа-на-троне.

Этот раздел описывает социальные конфликты, а также объясняет, как еретики могут использовать систему для гораздо большего, чем просто споры один на один. Когда-то великие ораторы склоняли целые народы к войне; опытный слуга Слаанеш, Тзинча и, в меньшей степени, других Сил должен уметь убеждать толпы восстать, свергать правительства и отвращать целые народы от поклонения Лжеимператору, и для этого не требуется размахивать цепным мечом. Лишь овладев искусством красноречия, персонаж сможет надеяться стяжать грозную славу и уважение по всему Вопящему вихрю и за его пределами.

Что такое социальный конфликт?

Социальный конфликт – это ситуация, в которой два или более персонажей сталкиваются в словесной схватке, последствия которой важны как для победившего, так и для проигравшего. Она может принимать разные формы: от организованных дебатов до стихийного спора, обсуждения

Социальное противостояние

В социальном конфликте обычно используют Встречные проверки Общительности – во многом, потому, что именно Общительность абстрактно отображает то, как еретик взаимодействует с окружающими. Однако некоторые персонажи могут иметь свои особенности: лучше уметь запугивать, обманывать, очаровывать или уговаривать.

Чтобы показать это, мастер может позволить персонажу вместо Общительности применять какое-либо Социальное умение. Какое именно – зависит от того, как игрок действовал в фазе устного контакта; если он говорил сладкие речи, то сможет использовать Обаяние (если у персонажа есть такое умение). Если же он рявкнул приказ, ожидая, что тот будет выполнен, не удостоив «собеседника» и взглядом, более подходящим может оказаться Командование или даже Запугивание. Таким образом, то, как игрок (или НИП) реагирует и действует в фазе устного контакта, определяет, какое умение он может использовать в следующей проверке.

Кроме того, при необходимости можно использовать любые таланты или особенности, связанные с этими умениями. В конфликтах применимы такие таланты, как «Аура власти», «Ледяное сердце», «Пугающий голос», «Полиглот», «Подражатель» и «Презрение к слабакам». Даже такие особенности, как «Страх» или «Порождение кошмаров», могут повлиять на сцену, если мастер это позволит. Новые таланты и особенности, полезные в социальных конфликтах, более подробно рассматриваются далее на стр. 65.

за пиршественным столом, полного завуалированных угроз и тонких оскорблений, передаваемых вместе с приправами, ритуального спора, где вместо ударов обмениваются оскорблениями, совета,на котором два союзника хотят провести операцию по-разному. Это может быть суд равных, определяющий вину обвиняемого, весёлое соревнование за титул самого непристойного члена группы, попытка перекупить услуги колдуна Хаоса, прежде чем это сделает враг, манипулирование планетарным губернатором, гордость которого может завести его излишне далеко, или даже спор с ересиархом, ставками в котором служит жизнь и власть. Все эти примеры и многое другое можно считать социальным конфликтом и отыгрывать их по соответствующим правилам.

В бою легко решить, кто победитель, а кто проигравший; обычно в жестоких сражениях **Black Crusade** кто выжил, тот и победил. Однако в социальном конфликте всё не так просто. Проигравший может не получить ран (хотя иногда бывает и такое), но последствия неизбежны – это может быть потеря статуса и положения среди соратников и предводителей или психологическая травма. Проигравший будет временно сбит с толку, его убеждения могут поколебаться. Конфликт может поставить его в уязвимое положение и лишить уверенности. В любом случае его защита будет на ослаблена, а решимость истощена, отчего он станет более внушаемым и легче поддастся манипуляции. Помимо такой платы за проигрыш в социальном конфликте, существуют иные последствия, о которых стоит подумать мастеру. Да, потерпевший поражение может просто потерять лицо, но если еретик торговался за свою жизнь или обращался за помощью к могущественному и враждебному повелителю Хаоса, последствия будут куда драматичнее. Таким образом, социальный конфликт – это спусковой крючок и инструмент мастера, позволяющий нагнетать напряжение и опасность. Это увлекательный и полноценный опыт, и результат может быть не менее впечатляющим, если ставки достаточно высоки.

ВСТУПЛЕНИЕ В СОЦИАЛЬНЫЙ КОНФЛИКТ

Прежде чем подробно описывать, как работает социальный конфликт, мастер должен решить, когда тот начинается. Это остаётся на усмотрение мастера; здесь нет жёстких правил, и, как в случае со сражением, обычно очевидно, что игра созрела для социальных конфликтов. Если есть сомнения, мастер должен задать себе следующие вопросы:

- Вероятно ли, что конфликт будет продолжительным?
- Есть ли ли у происходящего зрители?
- Может ли исход сцены подвергнуть еретиков опасности или принести им пользу?
- Является ли сцена ключевой точкой приключения?
- Если хотя бы на один вопрос вы ответили «да», значит конфликт будет уместен.

Новое необязательное правило: Повиновение

Тёмная слава – это репутация. Это мощная метафорическая сила, о которой нельзя забывать. Если Абаддон Разоритель, командующий Тринадцатым чёрным крестовым походом, и боевой брат самого Гора, войдёт в комнату в окружении своих избранных телохранителей простой еретик просто не сможет повысить на него голос на него или бросить оскорбление. В этом сила высокого показателя Тёмной славы. Сама попытка бросить вызов превосходящему противнику (даже в социальном конфликте), должна вызывать страх и не даваться просто.

Это правило позволяет отразить такую ситуацию в конфликте. Еретик с более низким показателем Тёмной славы должен пройти проверку Силы воли, чтобы вступить в социальный конфликт со своим противником. К проверке применяется штраф, равный десятикратной разнице бонусов Тёмной славы персонажей.

Если еретик проходит проверку, он преодолевает пугающее присутствие врага и может участвовать в социальном конфликте по общим правилам. В случае провала запас очков Тёмной славы «выскочки» немедленно падает вдвое. Также он должен потерять 1к5 единиц Силы воли, как если бы проиграл первый раунд социального конфликта. Все снижения характеристик действуют только в пределах этого социального конфликта и не являются постоянными.

Осознав, в каком положении находится, еретик может добровольно отказаться от социального конфликта ещё до его начала. Если возможный враг слишком грозен для персонажа, он может переосмыслить своё поведение и не начинать противостояние, в котором будет непросто даже выжить, не то, что победить.

ПРАВИЛА СОЦИАЛЬНЫХ КОНФЛИКТОВ

Следующие правила описывают, как работает социальный конфликт в **Black Crusade**. Для начала подробно изложен самый простой и вероятный сценарий – конфликт одного персонажа с одним грозным НИП. Расширенные правила оцифровывают гораздо более крупные конфликты – например, противостояние пар персонажей или всего Сговора против групп соперников или подчинение воли огромных толп.

В социальном противостоянии используются Сила воли, Общительность, Тёмная слава, а иногда и Восприятие. Базовая система выглядит следующим образом:

Сила воли определяет, сколько «раундов» длится противостояние и абстрактно отображает «здоровье» участника. Каждый раз, когда игрок или НИП проигрывает раунд, его Сила воли уменьшается. Если вся Сила воли была потеряна – участник побеждён. Возможно, ему не причинят физического вреда, но его решимость продолжать конфронтацию будет сломлена, и несчастный станет очень внушаемым.

Общительность – это мера того, насколько хорошо участник умеет вести споры, дебаты или оказывать давление на агрессивных собеседников. Игрок, готовый расслабиться и положится лишь на броски костей, сам себя ставит в очень невыгодное положение, а сообразительные игроки, способные бытро и метко отвечать, блистая ослепительным остроумием, могут победить того, который полагается исключительно на Общительность.

Тёмная слава имеет большой метафорический вес в социальном конфликте. Противник с большей вероятностью прислушиается к обладателю высокой Тёмной славы, поскольку внушающая страх репутация – не пустой звук. Противника с меньшей Тёмной славой легче запугать и подавить на глазах его соратников. В социальном конфликте Тёмная слава – это ресурс, который игрок может использовать, чтобы обеспечить себе победу. В некоторых случаях участник (обычно НИП) не имеет Тёмной славы. Тогда мастер должен временно определить ему величину Тёмной славы, исходя из обстоятельств встречи. В этом поможет таблица 9-12: Величина Тёмной славы со стр. 311 «Основной книги правил Black Crusade».

Восприятие используется во время конфликта по усмотрению мастера, чтобы отметить, как противник справляется с текущей словесной и ментальной дуэлью. Чем больше Силы воли теряет противник, тем более очевидно его состояние, а это можно использовать, чтобы получить преимущество. Например, успешная проверка Восприятия позволит игроку заметить, что противник обильно потеет или что его левая щека непроизвольно начинает подёргиваться, оттого, что он не может вынести очередного едкого замечания.

Во время социального конфликта указанные характеристики используются двумя способами. Не забудьте, что подход предполагает двух участников: еретика против НИП (иначе говоря, игрок против мастера). Для иных случаев в этой главе есть расширенные правила.

1. Запишите значения характеристик: после того, как мастер определил, что участники находятся в социальном конфликте, игрок и мастер записывают текущие значения Силы воли и Тёмной славы участников.

2. Ставка: в социальном конфликте уровень Тёмной славы участников действует как некий резерв, очки из которого можно ставить на кон. Чем больше Тёмной славы поставлено, тем более разрушительный метафорический удар можно нанести врагу в случае успеха. Однако, если противник одержит верх, еретик может потерять репутацию. Оба участника тайно ставят на кон определённое значение Тёмной славы. Эта ставка вычитается из их резерва Тёмной славы на время противостояния.

3. Устный контакт: игроки (или мастер) имеют возможность напрямую повлиять на сцену. Участник с наибольшей ставкой выбирает очерёдность действий в первом раунде (в следующих раундах выбор предоставляется победителю предыдущей проверки Общительности). Затем участник может высказаться по теме или (что более вероятно) унизить или оскорбить противника. Второй участник должен ответить аналогичным образом. Длина и тематика обвинительных речей зависят от контекста сцены. Тем не менее, чтобы это правило работало правильно, высказывание каждого участника должно быть сравнимо с коротким абзацем (около 5–10 секунд фактического выступления) – это сделает схватку быстрой и хлёсткой.

4. Определите побеждающего: мастер решает, кто показал лучший результат. Он судит не только по врождённому остроумию, но и по характеру сказанного (обратите внимание, что во многих случаях мастер оценивает и своё

Лучший в раунде

Шаг 4 социального конфликта очень субъективен. Мастер должен оценить действия обоих участников на этапе устного контакта и решить, кто был лучшим и заслужил бонус. Решения и действия мастера не подлежат обсуждению. Проблема в том, что в большинстве социальных конфликтов одним из участников будет сам мастер. Некоторым может показаться странным или непонятным тот факт, что ведущий оценивает сам себя. Если группа считает, что нужен другой метод, вот несколько вариантов:

Слепое голосование: все не участвующие в конфликте игроки тайно голосуют за одного из участников. Побеждает персонаж с наибольшим количеством голосов. Не думайте, что еретики будут всегда голосовать за своих товарищей – хорошие игроки должны вознаграждать самые необычные оскорбления и остроумные реплики, кто бы их ни сделал. Кроме того, в Black Crusade игроки никогда не должны действовать как сплочённое самоотверженное подразделение. У еретиков есть собственные эгоистичные планы, и воспользоваться такой возможностью безнаказанно сорвать планы «союзника» в пользу своих очень в духе игры.

Шумомер: более быстрый и понятный способ состоит в том, чтобы не участвующие игроки отвечали на реплики участников насмешками, аплодисментами или как-то ещё выражали общее мнение. Зрители должны подождать, пока участник конфликта договорит, а затем издать звук одобрения или насмешки. Затем говорит другой участник, и игроки отвечают уже ему. Сторона, получившая наибольший или самый громкий ответ, становится победителем и получает бонус к следующей проверке Общительности. Это более быстрый и простой метод, чем слепое голосование, но он не позволяет тайно проголосовать против своего «соратника».

Третья сторона: последний метод полагается на решения третейского судьи – не игрока и не мастера, а человека, который счастлив занять непредвзятую позицию и беспристрастно наблюдать за происходящим. На шаге 4 он выбирает, кто проявил себя лучше. Этот метод может работать в игровых клубах, на фестивалях или везде, где есть зрители, которые не участвуют в кампании. Социальный конфликт, разыгрываемый в этой обстановке, может и в самом деле собрать целую толпу зевак, что будут наслаждаться перепалкой. Участникам нужно будет по-настоящему отточить своё остроумие. Если есть толпа, она потенциально может также действовать и как «шумомер».

Помните, что все участники должны хорошо проводить время. Оскорбления, словесные нападки и угрозы должны должны происходить лишь в контексте игры. Эта система нужна, чтобы помочь вам завоевать галактику, а не для того, чтобы разжигать споры.

собственное «выступление». Конечно, большинство ведущих беспристрастны, но есть методы для альтернативного определения победителя в раунде – см. врезку **«Лучший в раунде»**). Победитель получает бонус +20 к следующей проверке.

5. Проверка Общительности: участники должны совершить Встречную проверку Общительности. Если оба участника её провалят, то раунд закончится ничьей – либо все стороны считают, что они одержали верх (это может быть правдой, а может и не быть), либо зрители не смогли прийти к единому мнению о том, за кем осталось преимущество. Вся поставленная на кон Тёмная славы сгорает, и схватка повторяется с шага 2. Если во Встречной проверке обе стороны набрали равное количество степеней успеха, побеждает тот, кто поставил больше Тёмной славы (а не тот, у кого выше бонус задействованной характеристики, как это бывает обычно).

6. Потеря Силы воли: если раунд закончился победой одной из сторон, проигравший теряет X единиц Силы воли, где X равен ставке Тёмной славы победителя плюс 1к5. Поставленная на кон Тёмная слава проигравшего сгорает.

7. Физическое проявление: более 10 единиц урона Силе воли за один раунд не могут пройти бесследно – потрясение проявляется в виде капель пота, тиков, нервозности, заикания и т. д. Если мастер считает это целесообразным, успешная проверка Восприятия позволит сопернику заметить состояние проттивника. Если в следующем раунде победитель ловко использует свои знания на этапе устного контакта, в случае победы он получит бонус +30 вместо +20.

8. Победа или поражение: шаги 2-7 повторяются, пока одна из сторон не потеряет всю Силу воли. Оставшийся участник побеждает. Победивший еретик немедленно восстанавливает все потерянные значения характеристик. Проигравшая сторона восстанавливает половину своей Тёмной славы и Силы воли. Остальное возвращается со скоростью, которую установит мастер. Обычная скорость – пять очков в час, но мастер может решить иначе – например, счесть, что проигравший должен иметь более низкую Силу воли следующие несколько часов, потому что стал внушаемым и легко поддаётся манипуляциям.

ТАЛАНТЫ И ОСОБЕННОСТИ

Как и в случае других проверок в **Black Crusade,** некоторые умения, таланты и особенности могут повлиять на социальные конфликты. Некоторые умения персонаж может использовать вместо Общительности во Встречной проверке, а какие именно – зависит от того, что говорил игрок во время устного контакта. Однако таланты и некоторые особенности могут оказывать собственное воздействие на конфликт. В таблице 3–1 указаны таланты, которые могут прямо повлиять на социальный конфликт. Таланты, выделенные курсивом – новые Они описаны ниже.

ОПИСАНИЕ ТАЛАНТОВ

Следующие таланты взяты из таблицы 3-1 и описывают, как эти способности работают в условиях социальных конфликтов.

Аура власти

Талант 1-го уровня

Требования: Общительность 30

Персонаж рождён, чтобы командовать; ни свидетели, ни враги не могут отмахнуться от того, что он говорит.

Таблица 3-1: Таланты в социальном конфликте

Название таланта	Требования	Преимущество в социальном конфликте
Аура власти	Общительность 30	Бонус +10 при использовании Командования
Демагог	Аура власти	Все враги теряют 1к10, а не 1к5 единиц Силы воли в раунд
Ледяное сердце	–	Бонус +20 ко Встречным проверкам Обаяние
На крыльях гнева	Аура Власти	Бонус +10 к резерву Тёмной славы союзников
Непримечательный	–	Бонус +20 к Обману; резерв Тёмной славы сокращается вдвое
Подражатель	–	В случае победы враг теряет 1к10 единиц Силы воли, а не 1к5
Полиглот	Интеллект 40, Общительность 30	Бонус +20 в социальном конфликте, если он проходит на другом языке
Презрение к слабакам	Сила 35, Сила воли 35	Бонусы к Командованию и Запугиванию
Пугающий голос	–	Бонус +10 при использовании Запугивания
Связи	Общительность 30	Бонус +20 к резерву Тёмной славы
Скрытая угроза	Общительность 30	Враг дополнительно теряет 1к5 единиц Силы воли за каждую степень успеха
Стальные нервы	–	
Тёмный оратор	Общительность 40	Бонус +20 к проверкам Запугивания
Хитроумный	Общительность 30, Очарование и Допрос	Удвоение резерва Темной славы при конфликте против толпы

Кроме обычных преимуществ, что приносит этот талант персонаж получает дополнительный бонус +10 к проверке Командования в социальном конфликте.

Демагог

Талант 3-го уровня

Требование: Аура власти

Персонаж может влиять на большое количество слушателей. Кроме обычных преимуществ, что приносит этот талант персонаж, применяя Обаяние или Запугивание, отнимает не 1к5, а 1к10 единиц Силы воли в социальном конфликте. Это работает только при конфликте против нескольких противников или толпы.

Ледяное сердце

Талант 1-го уровня

Требования: Нет

Персонаж лишён сантиментов и глух к эмоциям окружающих. В дополнение к обычным преимуществам этого таланта (особенно к тому, что проверки на Соблазнение автоматически проваливаются), любое применение Обаяния в социальных конфликтах приносит персонажу дополнительный бонус +20 ко Встречной проверке.

На крыльях гнева

Талант 2-го уровня

Требования: Аура власти

Персонаж может разжигать в окружающих ненависть. В дополнение к обычным преимуществам этого таланта, этот персонаж увеличивает резерв Тёмной славы всех союзников на +10. Это работает только в социальных конфликтах.

Непримечательный

Талант 1-го уровня

Требование: нет

Лицо персонажа не задерживается в памяти людей, и немногие вспомнят разговор с ним, не говоря уже о словесной перепалке с обладателем столь пустого лица. В дополнение к обычным преимуществам этот таланта, в социальном конфликте персонаж получает дополнительный бонус +20, когда использует Обман. Однако резерв Тёмной славы такого персонажа падает вдвое ещё до начала конфликта.

Подражатель

Талант 1-го уровня

Требования: нет

Персонаж прекрасно умеет изображать чужие голоса. В дополнение ко всем преимуществам этого талант, персонаж может отнимать у врага 1к10, а не 1к5 единиц Силы воли, если побеждает в раунде социального конфликта, в ходе которого передразнивал своего врага, высмеивая или унижая его.

Презрение к слабакам

Талант 1-го уровня

Требование: Сила 35, Сила воли 35

Персонаж презирает тех, кто слабее его. Все бонусы и штрафы, изложенные в исходном описании таланта, применяются и в социальном конфликте.

Полиглот

Талант 1-го уровня

Требование: Интеллект 40, Общительность 30

Персонаж обладает врождёнными способностями к языкам. В дополнение к обычным преимуществам этого таланта, в социальном конфликте персонаж получает бонус +20 ко всем Встречным проверкам, когда выступает против соперника, говорящего на другом языке.

Палки и камни, пиломечи и гранаты

Обычно еретики – это жестокие люди; некоторые из них суровы и грубы, и им может не хватить тонкости и ума для словесной перепалки. Другие в принципе предпочитают разговаривать кулаками или пулями. Иногда оскорбления и резкие слова провоцируют противника схватиться за оружие. В некоторых обстоятельствах – например, на праздновании победы – это бывает редко. В других случаях насилие неизбежно (например, на празднике, где также присутствуют проигравшие). Мастер может справиться с этим двумя способами.

Возможно, взаимные оскорбления и похвальба могут быть ритуалом, предваряющим бой. В этом случаях победивший в социальном конфликте получает бонус в начале боя – например, проигравший может считаться Ошеломлённым. Похожая ситуация может сложиться, когда еретики бранятся и обмениваются угрозами с врагом перед решающей битвой. Так или иначе, в первом раунде боя, победивший в социальном конфликте должен быть вознаграждён или проигравший – оштрафован.

Второй метод или ситуация – когда персонаж попадается на вражью уловку. Ругаясь и возражая, он понимает, что его ярость выходит из-под контроля, и он должен напасть, что бы не требовал этикет или социальные ограничения. Если мастер хочет разыграть такую ситуацию или понимает, что еретик должен ответить насилием независимо от обстановки, он может потребовать проверку Силы воли, которую персонаж (или оба персонажа, если оба участника скоры на гнев) должен совершать в конце каждого раунда во время социального конфликта. Если персонаж проходит проверку, конфликт продолжается. Если он терпит поражение, то гнев затмевает еретику разум, и он бросается в драку, чтобы расправиться с противником силой оружия или голыми руками.

Помните, что проверка предпринимается против временной Силы воли, которая могла уже упасть в ходе социального конфликта. По мере того, как эта характеристика истощается, персонаж с большей вероятностью откажется от слов и обнажит оружие, поскольку оскорбления и поддёвки начнут попадать в цель. Персонажи, преданные Кхорну, всегда готовы прибегнуть к грубому насилию, и поэтому такие проверки Силы воли они проходят с дополнительным штрафом -10.

Как только начнётся бой, зачинщик автоматически получает большую Инициативу в первом раунде. В последующих раундах боя возобновляется нормальный порядок действий. Его противник, который остался в социальном конфликте, автоматически начинает бой в Защитной стойке (см. стр. 236 «Основной книги правил»).

В ходе боя и после него, мастеру стоит подумать о наказании для персонажа, который нарушил социальные нормы и вступил в бой. Наличие, тип и серьёзность кары зависит от сцены, и штраф может быть заточением, пытками, получением Порчи и даже потерей (или приобретением!) Тёмной славы.

Пугающий голос

Талант 1-го уровня

Требования: Нет

Голос персонажа по-настоящему зловещий. В дополнение к обычным преимуществам этого таланта, в социальном конфликте этот персонаж получает +10 ко Встречной проверке, если использует Запугивание. Использование любого другого умения или Общительности накладывает модификатор -10.

Связи

Талант 1-го уровня

Требования: Общительность 30

Персонаж обладает познаниями об определённой группе или организации. В дополнение к обычным преимуществам этого таланта, в социальном конфликте с участием члена группы, с которой персонаж связан, он получает бонус +20 к своему резерву Тёмной славы для этой сцены.

Скрытая угроза

Талант 2-го уровня

Требование: Общительность 35

В безобидные слова песонаж ловко закладывает угрозы, мрачные обещания или оскорбления. Если в ходе социального конфликта персонаж побеждает во Встречной проверке, то за каждую дополнительную степень успеха, на которую он превзошёл противника, проигравший дополнительно теряет 1к5 единиц Силы воли. Помните, что для того, чтобы этот талант подействовал, выступление персонажа на этапе устного контакта должно содержать хотя бы одну скрытую угрозу или жёсткую фразу.

Стальные нервы

Талант 2-го уровня

Требования: Нет

Персонаж остаётся спокойным и невосприимчивым к угрозам. В дополнение к обычным преимуществам этого таланта, в социальном конфликте персонаж получает +20 ко Встречной проверке, если его противник использует Запугивание.

Тёмный оратор

Талант 2-го уровня

Требование: Общительность 40.

Персонаж – прирождённый подстрекатель толп, обладающий талантом увлекать и склонять людей на свою сторону. В социальном конфликте против толпы персонаж удваивает свой резерв Тёмной славы, но только для этой сцены.

Хитроумный

Талант 2-го уровня

Требование: Общительность 30, Обаяние и/или Допрос

Персонаж умело жонглирует словами и подтекстами, и своим словесным кружевом легко может поколебовать и запутать противника. Если в ходе социального конфилкта персонаж использует во Встречной проверке Обаяние или Допрос, то потраченная им в раунде Тёмная слава возвращается в резерв. Помните, что для сохранения Тёмной славы необязательно побеждать в раунде, но проверку пройти необходимо.

ОСОБЕННОСТИ

Особенности обычно оцифровывают врожденные или физические черты персонажа, так что большая их часть слабо может повлиять на социальные конфликты. Однако некоторые, несомненно, влияют на социальную сторону столкновения, особенно если эта особенность описывает необычный физический аспект персонажа – таковы Зверь, Демоническое, Страх, Потустороннее, Бестелесное, Многорукое, Размер, Порождение кошмара и Стая. Однако это не исчерпывающий список; если мастер считает, что иная особенность также может повлиять на конфликт, то он может следовать приведённому ниже правилу.

Особенность может оказывать положительный, нейтральный или отрицательный эффект. Всё зависит от контекста; например еретик, вызывающий Страх, получает преимущество при попытке приструнить или запугать противника, но попытки очаровать или успокоить цель будут даваться ему труднее. Мастер должен постановить, даёт особенность положительный, отрицательный или нейтральный эффект и присудить модификато: +10 за положительный эффект, –10 за отрицательный и +0 за нейтральный. Он используется вместе с другими модификаторами во Встречных проверках Общительности или умений.

Особенности еретика могут влиять на социальный конфликт, даже если он не является его участником, а оказывает помощь или просто входит в Сговор, группу или толпу.

СОЦИАЛЬНЫЙ КОНФЛИКТ В ДЕЙСТВИИ

Ниже приведены примеры, показывающие социальный конфликт между еретиками и могущественным НИП. Действие происходит во Дворце ножей, роскошном особняке в самом сердце великого аллода в Изорванной спирали. Аллодом правит Соргерил Вор клинков, могущественный пиратский князь, известный по всей Спирали тем, что устраивает самые декадентские вечеринки. Для Соргерила пиратство – неизбежное зло, которым он вынужден заниматься, чтобы добывать средства на расточительный образ жизни, позволяющий устраивать самые развратные ассамблеи. Его праздникам нет равных, а приглашения пользуются большим спросом. Для тщеславных пиратских князей попасть в список гостей – это знак признания, а покинуть его – пятно на репутации. Начинающие пиратские князья, получившие приглашение, видят в нём молчаливое признание равенства. Неприглашённые же внезапно оказываются в немилости, а их положение становится шатким и слабым.

Таким образом, Соргерил обрел огромное могущество, способное обеспечить или сгубить карьеру и репутацию других князей и их свит буквально одним письмом (или его отсутствием). Соргерил наслаждается этой ролью, но эти собрания нужны не только ему. Помимо фальшивых улыбок, все гости играют в тонкую и смертоносную игру; ставки здесь – богатство, престиж и власть. Посетитель, вежливо спрашивающий другого о недавнем путешествии, требует гораздо большего, чем ответа, ибо в вопросе всегда присутствует второе дно – спрашивающий может определить слабые места корабля, размер добычи или

сколько экипажа оставляет капитан в своём аллоде на время рейда. На вопросы нужно отвечать, сохраняя видимость неискренней вежливости, стремясь ничего не выдать или даже превратить ответ в преимущество – самому узнать нечто важное или возразить, выказав чувство собственного превосходства.

На примере этой смертоносного пруда с акулами мы проясним правила социальных конфликтов, а также дадим несколько общих советов по взаимодействию в **Black Crusade.**

Еретики заключили Сговор, цель которого – добыть адский фолиант, украденный Чёрным Сирусом, многообещающим пиратским князем. В переполненном особняке не может быть даже и речи о том, чтобы достать оружие и выбить ответ силой. Еретики должны работать вместе, используя ум и социальные навыки, чтобы определить местонахождение фолианта.

Сначала группа должна найти Чёрного Сируса, который уже наслаждается своим приобретением. Еретики использовали Тёмную славу, чтобы получить приглашенит, но охранники у двери – гуманоиды с пурпурной кожей и змеиными языками – смотрят на них с подозрением. Они впускают еретиков, но не готовы делиться сведениями.

Слуга, несущий поднос с напитками, также не желает откровенничать. Один из еретиков – кхорнит – пытается запугать прислужника, но получает штраф -20 из-за своего характера. Еретик проваливает проверку на одну ступень, так что слуга не впечатлён; он угощал многих посетителей Соргерила и привык к гнусным выходкам гостей. Прежде чем слуга сможет сообщить об этом кому-либо, Торадрил,

изменник-слаанешит, пытается выудить из прислужника полезные сведения. Мастер объясняет, что неудачная попытка запугивания от кхорнита снизила шансы на успех, а у слуги есть и другие гости, которых нужно обсужить – в силу этого проверка становится напряжённой (-40). Однако, если Торадрил хорошо отыграет свою заявку, то сложность проверки может упасть до -10. Отыгрывая Торадрилла, игрок советует прислужнику не обращать внимания на грубого кхорнита – тот не ценит искусство служить и оставаться незамеченным, а понимать мотивы гостей – это удивительный навык, и такое знание – это всё!

Проверка Обаяния пройдена с двумя степенями успеха. Слуга тайно объясняет, что Соргерил лично развлекает Чёрного Сируса наверху, двумя этажами выше, а подняться можно по ближайшей хрустальной лестнице.

Группа пробивается на верхние уровни особняка, проникая в закрытые для них части особняка, прокладывая путь деньгами и складными речами. В конце концов они наталкиваются на Чёрного Сируса; он сидит на большом диване в окружении подхалимов, беспечно угощаясь стонущими плодами из чаши, балансирующей на изогнутой голове присевшего раба. Когда еретики приближаются, Сирус как рассказывает публике о недавнем налёте. Он прерывает свой рассказ, смотрит вверх и быстрым движением роняет в рот всё ещё стенающий кусок фрукта.

– И кто же это может быть? Вы все должны быть очень важные персоны, раз решили прервать мой рассказ, – насмешливо спрашивает он.

Сирус, персонаж мастера, бросил вызов положению и репутации еретиков. У него также есть то, что нужно еретикам. Начинать сражение – не самый практичный вариант, учитывая множество охранников и хорошо вооружённых гостей, но и простой социальной проверки будет недостаточно. Стало быть, всё готово для конфликта. Еретики должны расположить к себе зрителей и вытянуть из Сируса местонахождение адского фолианта.

Торадрил выходит вперед – он будет представлять еретиков. У него Восприятие 44, Сила воли 34, Общительность 48 и Тёмная слава 29. У Чёрного Сируса Восприятие 47, Сила воли 41, Общительность 57 и Тёмная слава 44. С точки зрения чистых характеристик преимущество за Сирусом, но социальный конфликт – это больше, чем просто сравнение характеристик.

Прежде чем социальный конфликт начнётся, Сирус пытается подавить Торадрила авторитетом. Разница в бонусе Тёмной славы составляет 2 очка, поэтому Торадрил совершает проверку Силы воли с –20. Если Торадрилл провалит проверку, его Тёмная слава в этом конфликте упадёт вдвое, а также он немеденно лишиться 1к5 единиц Силы воли. Тем не менее, Слаанеш, должно быть, улыбается своему чемпиону, ибо Торадрил проходит проверку с результатом 11.

Игроки и мастер записывают показатели Тёмной славы и Силы воли, и начинается первый раунд. Мастер тайно делает ставку за Сируса – 12 единиц Тёмной славы. Торадрилл предлагает более сдержанные 7 очков. Поскольку Общительность Сируса выше, управляющий им мастер может выбрать, кто будет ходить первым в устаном контакте, и решает пропустить вперёд игрока.

Торадрил, отвечает на предыдущий слова Сируса: «Тогда, пожалуйста, расскажите о своих подвигах больше, мне всегда нравились выдумки!» Толпа ахает (как в игре, так и за

игровым столом). Это ответ, безусловно, привлёк внимание пиратского князя.

– Мои подвиги – не выдумка, а рождающаяся легенда, – поправляет Сирус. – Может быть, однажды в легенды попадёшь и ты, хотя в лучшем случае это будут небольшие заметки.

Это уверенный ответ, но мастер, хоть и играет роль пиратского князя, считает, что выпад Торадрила был резче.

Следующий шаг – встречная проверка Общительности. Торадрил получает бонус +20 за победу в устном контакте. Они бросают кости, и Сирус не проходит проверку. Игрок выбрасывает 59; это был бы провал, но с его бонусом он становится успехом.

Раунд за игроком. Сирус потерял всю Тёмную славу, которую ставил, а также целых пять очков Силы воли, выбросив сразу пятёрку на 1к5. К этом количеству добавляется ставка Торадрила, и Сирус в общей сложности теряет 12 единиц Силы воли, отчего его характеристика падает до 29. Поскольку Сирус потерял более 10 очков Силы воли за один раунд, мастер позволяет Торадрилу проверку Восприятия. Игрок успешно проходит её и замечает капли пота на лбу Сируса. Если бы Торадрил прошёл проверку с большим количеством степеней успеха, мастер мог бы добавить, что у Сируса начинает слегка подёргиваться глаз.

Начинается следующий раунд. Оба делают ставки; Торадрил снова ставит 7 очков, а Сирус – целых 15, надеясь, что победа кардинально изменит его состояние. На этот раз порядок действий определяет Торадрил, потому что триумфально победил в прошлом раунде. Игрок решает пойти первым и извлечь выгоду из того, что только что

узнал: «Я вижу, ты в поту – надеюсь я не поймал тебя на лжи. В конце концов, нам нужны сведения, причём достоверные». Это вопиющая дерзость. Резать правду-матку таким образом, чтобы сбить врага с толку – рискованный приём. Мастер подводит итоги, а затем высказывается: «Пот естественен. Когда разговор так скучен, телу приходится искать, чем заняться». Мастер, безусловно, держит игрока в напряжении, но он не уверен, кто победил в этом раунде, и поэтому просит высказаться группу. Они сходятся на том, что выиграл Торадрил, хотя его слова были опасно прямолинейны. Проводится Встречная проверка Общительности. Поскольку игрок включил то, что он узнал из проверки Восприятия, в свою насмешку, он получает бонус +30. Оба участника успешно проходят проверку, но Торадрил выигрывает с двумя степенями успеха. Князь пиратов теряет ещё 9 единиц Силы воли, и у него остается 20 очков. Он всё ещё может продержаться ещё на несколько раундов, хотя быстро теряет Тёмную славу, а вместе с ней и способность влиять на схватку.

Противостояние продолжается, Чёрный Сирус отыгрывается, но ничто не может сравниться с теми нокаутирующими ударами, что игроки нанесли в первых двух раундах. В конце концов, Торадрил побеждает. Он немедленно восстанавливает всю потерянную Тёмную славу и Силу воли. Сирус восстанавливает половину урона характеристикам. Физически князь остался невредим, но выглядит тенью себя прежнего «я». У него осталась только половина Силы воли, а его подхалимы начинают тихо отступать, чувствуя, что ситуация вот-вот станет ужасной. Терпение еретика-кхорнита не менее сильно пострадало, так что он успешно запугивает пиратского князя, ведь ослабленная Сила воли делает того лёгкой мишенью. Его прежняя таинственность исчезла, и Сирус выдаёт, где спрятал фолиант.

Однако, как только игроки уверились, что всё прошло как по маслу, беседу неожиданно прерывают. «Кто вы такие и что сделали с моим почётным гостем?» Еретики поворачиваются и видят Соргерила, рядом с которым стоят четыре змеиноязыких телохранителя с шумовинтовками нацеленными на них и прикрывающими Сируса. Разговоры закончились – наступило время сражаться, и еретики тянутся к оружию...

ПОДВОДЯ ИТОГИ

Изложенные выше правила предполагают, что социальный конфликт и взаимодействие происходят один на один, но это далеко не всегда так. Часто еретикам приходится бороться более чем с одним врагом, а в погоне за своими целями порой нужно подчинять своей воле враждебные толпы, подрывать целые организации или даже сковывать волю правителя сектора и его свиту логичными доводами или угрозами.

Следующие правила позволяют увеличить количество участников конфликта. Конечно, в игровой системе уже есть правила взаимодействия (см. стр. 275 «**Основной книги правил**») – это хорошая отправная точка и зачастую их бывает достаточно. Однако приведённые ниже правила больше подходят для игроков и мастеров, которым нужен более захватывающий и подробный опыт работы с большими группами.

Все против одного

Бывают ситуации, когда один персонаж может оказаться вовлечён в социальный конфликт с большой группой. При этом важно определить участников. Социальный конфликт часто происходит перед аудиторией, состоящей из зрителей из числа слуг, прислужников или зевак. Это не активные участники, а просто публика, что не выходит на одну сцену с актёром.

Один персонаж против нескольких – заведомо нечестная ситуация, для которого есть специальные правила. Группа должна назначить оратора, но в отличие от сложного социального конфликта, его нельзя будет заменить. Фактически, конфликт происходит между этими двумя участниками – это касается и запаса Силы воли, и резервов Тёмной славы и т. д. Оратор группы получает преимущество, заключающееся в возможности искать и получать помощь товарищей, как описано на стр. 37 «Основной книги правил».

ЕРЕТИКИ ПРОТИВ ЕРЕТИКОВ

Социальный конфликт, в котором с обеих сторон участвует множество людей, вполне возможен. У мастера есть несколько способов обыграть эту ситуацию. Во-первых, он может свести противников в пары, и отыграть их социальные конфликты по очереди. Честной схватка бывает не всегда, поэтому одному участнику придётся иметь дело с двумя или более противниками; это описано во врезке «**Все против одного**».

Другой метод – создать сложный социальный конфликт. В этой ситуации сцена делится на две противостоящие группы. Обе стороны складывают вместе Силу воли и Тёмную славу всех своих участников. Так создаётся общий запас Тёмной славы и Силы воли каждой группы. Конфликт отыгрывается, как описано выше, но отличается от обычного тем, что в нём используются совокупные показатели Тёмной славы и Силы воли. Также в начале каждого раунда каждая группа выбирает оратора – именно он выступает на стадии устного контакта. В начале каждого раунда группа может выбрать нового представителя или оставить предыдущего. При Встречной проверке Общительности или умения, говорящий может получить помощь, как описано на стр. 37 «**Основной книги правил**». Проигравшая сторона теряет 1к10 + 10 единиц Силы воли в дополнение к количеству Тёмной славы, которую поставила победившая сторона. По завершении конфликта каждый член проигравшей стороны отдельно восстанавливает только половину своей Силы воли и Тёмной славы. Остальное возвращается со скоростью пять очков за полчаса, что намного быстрее, чем обычно, поскольку группа разделяет бремя потери и более устойчива, чем одиночка. Характеристики победившей группы немедленно восстанавливаются до прежних уровней.

УПРАВЛЕНИЕ ТОЛПОЙ

Еретики могут столкнуться с большими группами НИП, и это не всегда будут армии или отряды убийц. Рабы-ульевики на пути к аренам, пустоходы из глубин крейсера, потерянные колонисты, забывшие Империум, даже раса ксеносов, с удивлением смотрящая на чужако – все могут оказаться полезными, если переманить их на свою сторону. Бунты, восстания и цареубийства случались на протяжении

Определение групп

Сложный социальный конфликт вполне может заключаться в словесном поединке между группами еретиков. Однако это лишь одна из тысячи возможностей. Группа может быть планетарным губернатором и его подчинёнными, колеблющимися в верности Терре, шайкой гвардейцев-отступников, не знающих, хвататься за оружие или присоединиться к еретикам на войне против ненавистного Империума, или секты Хаоса, не посвящённой в планы еретиков. Всё вышеперечисленное и бесчисленное множество других вариантов конфликтов открыты игрокам, ищущим интересного отыгрыша.

всей истории, и часто, именно несколько харизматичных бунтарей разжигали пламя такой «свободы».

Научиться контролировать толпу и манипулировать ей – полезная способность, поскольку массы, враждебные еретикам, труднее поддаются влиянию, чем равнодушные. Но помните, что чем больше толпа, тем сложнее её в чём-то убедить. Мастер может использовать правила социальных конфликтов, чтобы указать, насколько хорошо у еретиков получилось «заговорить» толпу, но учтите, что конфликт против толпы отыгрывается по другим правилам, чем конфликт против группы противников, описанный выше. Толпа более пассивна, но, будучи разозлённой, может быстро стать агрессивной.

Прежде чем еретики будут выступать перед толпой, мастер должен ответить себе на два вопроса:

- Насколько велика толпа?
- Каково расположение толпы?

Размер толпы определяет её общую Силу воли. Расположение толпы определяет модификатор за Расположение. См. таблицы 3-2 и 3-3, чтобы определить эти уровни.

Как только показатели толпы будут определены, еретики могут попытаться склонить её на свою сторону. Это похоже на социальный конфликт, но имеет некоторые ключевые отличия. В первую очередь, чтобы обратиться к толпе еретики должны выбрать оратора. Говорящий может получать помощь от своих собратьев-еретиков по общим правилам. Оратор, как обычно, должен записать свой резерв Тёмной славы и Силы воли. Он может попытаться устрашить слушателей; считается, что Тёмная слава толпы равна её общей Силе воли. Успешно подавленная толпа, теряет 1к10 + 10 единиц Силы воли вместо обычного 1к5.

Таблица 3-2: Размер толпы

Размер толпы	Общая Сила воли
0-10	10
11-50	20
51-100	30
101-300	40
301-1000	50
1001-2000	60
2001-5000	70
5001-10 000	80
Свыше 10 000	90

Таблица 3-3: Расположение толпы

Толпа Состояние	Сложность	Модификатор
Благосклонная	Ординарная	+10
Равнодушная	Серьёзная	+0
Скептическая	Сложная	-10
Враждебная	Тяжёлая	-20

На этапе устного контакта игрок делает ставку. В отличие от обычного социального конфликта, здесь нет конкретного противника – игрок обращается к толпе, а потому должен произнести воодушевляющую или устрашающую речь, чтобы воздействовать на неё. Мастер оценивает заявку и присуждает модификатор: от +20 за убедительную речь, до -20 за риторику, которая может не понравится слушателям.

Теперь оратор должен пройти проверку Общительности (или умения, в зависимости от того, как выступил игрок), учтя модификаторы расположения толпы, помощи, талантов, подстрекателей, сторонников, а также любых бонусов или штрафов за свою речь. Если проверка будет пройдена, толпа потеряет 1к5 единиц Силы воли плюс сумму, равную ставке Тёмной славы. Если проверка не пройдена, еретик должен потерять 1к5 единиц Силы воли плюс сумму, равную его ставке. Помните, что при проверке Тёмная слава не теряется, а используется против Силы воли еретика; еретик начинается тревожится и постепенно впадает в отчаяние, если его попытки «раскачать» публику остаются без внимания. Раунды продолжаются пока толпа или еретик не потеряют всю Силу воли.

Если еретик победит, то толпу можно подчинить. Она будет готова выполнять одну простую задачу под руководством еретика – например, начать бунт или пойти штурмовать дворец правителя. На более сложные вещи толпа неспособна – например, оболванненные оратором слушатели не в силах привести в исполнение тщательно продуманный план битвы. Если еретик проигрывает, то он получает обычные штрафы за поражение в социальном конфликте, а толпа становится враждебной; группе нужно подумать об отступлении или прибегнуть к более жестоким методам, чтобы получить то, что они хотят. Если в какой-то миг говорящий выбрасывает «живую» 100, толпа немедленно становится агрессивной и бросается на еретика и его товарищей. Считайте толпу Орды, Численность которой равна их текущей Силе воли; надеюсь, еретики подготовились к такой случайности.

Подстрекатели и поддержка

Необязательное правило при подчинении толпы – это правило противников и сторонников. Подсчитывайте степени успеха или провала при проверк Общительности или умений. Каждая степень провала порождает в толпе одного наглеца, насмехающегося над говорящим. Это приносит штраф -10, но только в следующем раунде. Каждая степень успеха представляет собой сторонника – члена толпы, поддерживающей дело еретиков. Каждый сторонник даёт игроку бонус +10 к проверке Общительности или умения, но только в следующем раунде.

Расширенные правила Тёмной славы

«Они называли светила моим именем, воздвигли памятники моему величию в сотне миров, высекли мой сигил на горных хребтах, а одно упоминание моего имени может вызвать массовое бегство. И всё же вы утверждаете, что не слышали обо мне?»

– Мограйор, тёмный апостол Несущих Слово

Тёмная слава – жизненно важная характеристика. В самом широком смысле, это мера положения еретика среди соратников и врагов, а также числовое отображение его легендарности. Тёмная слава Абаддона Разорителя очень велика, а рабочий, недавно отринувший свет Императора, определённо не заслуживает внимания Губительных сил. Еретики, сражающиеся в Вопящем вихре, находятся где-то между этими двумя крайностями.

Приведённые ниже правила вводят дополнительные способы использовать Тёмную славу для личной выгоды, получения могущества и распространения заразы Губительных сил. Этот раздел описывает богоугодные деяния – самые развратные и всепоглощающие деяния во имя богов Хаоса. Также здесь рассказано о том, как с помощью Тёмной славы соблазнить других встать на свою сторону, а также описано множество услуг и предметов, которые игрок может получить за Тёмную славу, дабы персонаж имел все регалии, привычные для прославленного еретика.

Богоугодные деяния

Обычно еретики получают Тёмную славу, покупая за очки Опыта, в качестве награды за достижение целей или завоевывая внимание богов Хаоса. Также внимание Губительных сил могут привлечь крайне бессмысленные и развратные поступки – даже если на краткий миг. Увы, такие действия часто могут повредить целям группы. Например, если во время скрытного проникновения в кузню Механикус еретик-кхорнит, перебьёт охранных сервиторов, привлекая тем самым к себе внимание, и сложит огромный алтарь из их пропитанных кровью костей, группе будет тяжело достичь своей цели. Однако для капризных богов Хаоса это не имеет значения. Все усилия, будь то высшая цель сговора или отдельное богоугодное деяние, служат распространению Порчи.

Ниже приведены необязательные правила, которые может ввести мастер. Если он считает, что богоугодные деяния ставят под угрозу его планы и нарушают баланс, он со спокойной душой может отказаться от них. Однако Black Crusade уникален тем, что его герои – сотрудничающие друг с другом, но крайне эгоистичные и самовлюбленные персонажи. Богоугодные деяния – это ещё один способ проверить группу на прочность, разжигая внутренние и внешние конфликты. Еретик, который ставит собственные желания выше целей группы, также потакает своим страстям, и поэтому эти действия достойны внимания Слаанеш.

Чтобы совершить богоугодное деяние, еретик должен посвятить себя одному из богов Хаоса. Только те, кто заявил о своей преданности одному из Четырёх, могут получить такое благословение.

В таблицах описаны деяния и начисляемые за них очки Порчи и Тёмной славы. Некоторые могут иметь требования – это означает, что перед выполнением акта необходимо получить некий уровень умения, таланта или значения характеристик. Теоретически еретик может совершить нечестивое деяние без предварительного условия, но Губительные силы не заметят этого, и не вознаградят Тёмной славой, а вот Порчи не избежать.

Излишняя Тёмная слава

Мастера всегда радует вовлечённость игроков, но ни один не захочет, чтобы они излишне увлеклись накоплением Тёмной славы. «Манчкин» просто пройдётся по списку, пытаясь выполнить одно деяние за другим и искусственно повысить Тёмную славу. Однако непостоянным Губительным силам могут наскучить деяния, совершаемые ради личной выгоды – он любят награждать тех служителей, что действуют исходя из преданности Хаосу. Следовательно, еретик не может повторить то же богоугодное деяние или получить за богоугодные деяния более пяти единиц Тёмной славы за игровую встречу, если мастер не решит иначе.

Таблица 3-4: Деяния угодные Кхорну

Богоугодное деяние	Требования	Очки Порчи	Единицы Тёмной славы
В плане нет места живым врагам	Неистовство	2 ОП	3 ТС
Голову с плеч!	Верный удар	2 ОП	1 ТС
Кровавый алтарь	—	2 ОП	2 ТС
Одной ведьмой меньше	—	1 ОП	2 ТС
Связка черепов	—	2 ОП	1 ТС

В плане нет места живым врагам

Требование: талант Неистовство

Награда: 2 очка Порчи, +3 к Тёмной славе.

Деяние: столкнувшись с врагом, еретик должен броситься в бой, выкрикивая своё имя и хвалу Кхорну, несясь прямо на врага, невзирая на последствия. Кхорн обратит внимание только, если это был неожиданный поступок, который поразит союзников и врагов. Мастер должен вознаграждать такой поступок только, если Сговор подразумевал сложный и тонкий план, который погиб из-за действий еретика.

Голову с плеч!

Требование: талант Верный удар

Награда: 2 очка Порчи, +1 к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен вырвать хребет и череп у ещё живой жертвы, поднять его и крикнуть как можно громче: «Кровь Кровавому богу!». Череп и позвоночник должны остаться в целости.

Кровавый алтарь

Требование: нет

Награда: 2 очка Порчи, +2 к Тёмной славе.

Деяние: сразу после битвы еретик должен создать алтарь Кхорна, выложив из тел метку Кхорна. В метке должно быть не менее восьми жертв, две из которых еретик убил собственноручно. На создание алтаря требуется не менее двадцати минут повествовательного времени.

Одной ведьмой меньше

Требование: нет

Награда: 1 очко Порчи, +2 к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен в одиночку убить псайкера. Псайкер или колдун должен иметь пси-рейтинг 5 или выше, чтобы Кхорн заметил это.

Связка черепов

Требование: нет

Награда: 2 очка Порчи, +1 к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен создать цепь из восьми черепов и открыто носить их с собой. Черепа должны принадлежать собственноручно убитым жертвам.

Таблица 3-5 Деяния, угодные Тзинчу

Богоугодное деяние	Требования	Очки Порчи	Единицы Тёмной славы
Во благо Его	Логика	3 ОП	2 ТС
Кровоточащая реальность	—	3 ОП	1 ТС
Ложное обвинение	—	2 ОП	2-3 ТС
Сеющий разлад	Обман	1 ОП	2 ТС
Срыв ритуала	—	2 ОП	3 ТС

Во благо Его

Требование: умение Логика

Награда: 3 очка Порчи и +2 к Тёмной славе.

Деяние: раб еретика, будь то добровольный слуга или невольник, должен выполнить некое задание, а затем получить свободу. В миг её обретения нечастный должен погибнуть от рук еретика, а его душа – быть посвящена Тзинчу.

Кровоточащая реальность

Требование: нет

Награда: 3 очка Порчи и +1 к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен сознательно попытаться вызвать психический феномен два раза подряд. Помните, что гарантированных способов вызвать их нет, но при сотворении психосил на Усиленном уровне мощи, шансы сильно возрастают.

Ложное обвинение

Требование: нет

Награда: 2 очка Порчи и +2-3 к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен избавиться от близкого родственника, друга или делового партнера намеченной цели, а затем подкинуть тело так, чтобы его обнаружили общие друзья или соратники. Затем еретик должен подставить другую жертву и ввести в заблуждение её соратников, заставив их поверить в то, что тот является подозреваемым. За это еретик получает +2 единицы Тёмной славы. Если жертва будет несправедливо казнена по ложному обвинению, еретик получает +3 единицы Тёмной славы.

Сеющий разлад

Требование: умение Обман

Награда: 1 очко Порчи и +2 к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен манипулировать военачальником или влиятельным членом конкурирующей организации, заставляя его лгать своим ближайшим советникам против своей воли. Этого можно добиться с помощью ложных сообщений, хитрости или откровенной лжи.

Срыв ритуала

Требование: нет

Награда: 2 очка Порчи и +3 к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен нарушить или прервать ритуал другого бога Хаоса или Императора. Это должен быть преднамеренная диверсия. Тзинчу важно, чтобы ритуал был прерван в такое время, чтобы вызвать наибольшее опустошение и разрушение.

Таблица 3-6 Деяния, угодные Нургли

Богоугодное деяние	Требования	Очки Порчи	Единицы Тёмной славы
Вскрывание нарывов	Мастер-хирургеон	3 ОП	3 ТС
Инкубатор Нургла	Выносливость 40	3 ОП	4 ТС
Начало чумы	—	2 ОП	2 ТС
Пестование голода	—	2 ОП	1 ТС
Прославление роя	—	1 ОП	1-2 ТС

Вскрывание нарывов

Требование: талант Мастер-хирургеон

Награда: 3 очка Порчи и +3 к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен изобрести ужасный вирус или чуму, дабы поразить ничего не подозревающие жертвы. Это заболевание может иметь любое происхождение и метод распространения. Нургл благословит своего последователя только, если он тайно заразит одного из своих товарищей по Сговору новой болезнью, лечение которой потребует серьёзного вмешательства медиков.

Инкубатор Нургла

Требование: Выносливость 40

Награда: 3 очка Порчи и +4 к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен стать носителем ужасного паразитического существа Нургла. Природа существа зависит от мастера и игрока; это может быть гнездо мух, существ похожих, на двуусток, живущих в пустулах на шее еретика, или что-то столь же мерзкое. Период вынашивания должен составлять не менее одного месяца, за это время еретик должен часто проводить проверки Выносливости или страдать от побочных эффектов по усмотрению мастера.

Начало чумы

Требование: нет

Награда: 2 очка Порчи и +2 к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен заразить жертву крайне заразной чумой – одним из благословений Нургла. Затем он должен переместить жертву в другую область, чтобы распространить болезнь. Недостаточно заразить существо и оставить его в естественной среде обитания, но если жертва перемещается на другую планету и заразит её коренное население, дедушка Нургл это заметит.

Создание новых деяний

Представленный список – не исчерпывающий. Мастер и игроки могут свободно создавать собственные богоугодные деяния. Они никогда не должны становиться настолько простыми и банальными, чтобы нарушить игровой баланс. Это способ поощрить персонажей за тематические поступки, а не быстрый Путь к величию.

Пестование голода

Требование: нет

Награда: 2 очка Порчи и +1 к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен уничтожить большое количество провианта. Это может быть зернохранилище голодающей планеты, огромная плантация жизненно важных культур или отравление колоссального количества питьевой воды в пустынном мире. Чтобы Нургл это заметил, масштаб должен быть значительным, а деяние – повлиять хотя бы на целый город смертных, и чем многочисленнее его население, тем лучше.

Прославление роя

Требование: нет

Награда: 1 очка Порчи и +1-2 к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен создать или переправить большой рой тварей, и обеспечить их появление в многолюдном месте. Рой может состоять из паразитов, насекомых или любого другого количества вызывающих панику существ. Рой должен быть выпущен в самое подходящее время, чтобы создать неконтролируемую панику.

Таблица 3-7 Деяния, угодные Слаанеш

Богоугодное деяние	Требования	Очки Порчи	Единицы Тёмной славы
Наслаждение убийством	Ледяное Сердце	2 ОП	1+ ТС
Поцелуй Тёмного князя	Обаяние	2 ОП	4 ТС
Соблазнение слабых	—	3 ОП	2 ТС
Сожжение святого	—	2 ОП	2-3 ТС
Сокровенное желание	Общительность 40	2 ОП	1-3 ТС

Наслаждение убийством

Требование: талант Ледяное сердце

Награда: 2 очка Порчи и 1+ к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен воспитывать и поощрять общество экзотических убийц. Жертвы должны испытывать невинные или уже порочные желания лишать других жизни. Еретик должен направлять ученика, наблюдать за его первым убийством и вести к следующему. Слаанеш вознаградит еретика только если он воспитает утончённых убийц, а не просто кровожадных головорезов. Ученик должен убить двух смертных, прежде чем еретик будет награждён Тёмной славой, а каждая смерть должна каким-то образом быть угодна Слаанеш. Например, убийца может насильно кормить аскетичного проповедника, пока у того не лопнет брюхо, слелить знаменитого пилота плазменными вспышками, пока его мозг не вскипит, или бомбардировать искусного виолончелиста такими звуками, что его череп разорвётся. Еретик получает +1 к Тёмной славе за каждого преданного убийцу, которого «создаст».

Поцелуй Тёмного князя

Требование: обаяние

Награда: 2 очка Порчи и +4 к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен обратить шестерых смертных последователей Лжеимператора в поклонение Слаанеш. Этих шестерых нужно собрать вместе, а затем заставить сражаться насмерть. Еретик получит награду только тогда, когда последний выживший будет заклеймён меткой Слаанеш.

Соблазнение слабых

Требование: нет

Награда: 3 очка Порчи и +2 к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен соблазнить жертву и установить с ней отношения. После того, как жертва поделится своим самым тёмным секретом, он должен быть раскрыт всем, кого это может затронуть. После разоблачения жертва должна быть казнена в унизительной манере.

Сожжение святого

Требование: нет

Награда: 2 очка Порчи и +2-3 к Тёмной славе.

Деяние: Еретик должен организовать публичную казнь служителя бога-соперника (например, Императора или любой из трех других Губительных сил), а затем убедиться, что все присутствующие осознали, что это сотворил агент Слаанеш. Например, если чемпион Нургла был принесён в жертву на многолюдной площади, а затем пламя сложилось в метку Слаанеш, это может привлечь внимание Тёмного князя.

Сокровенное желание

Требование: Общительность 40

Награда: 2 очка Порчи и +1 или 3 к Тёмной славе.

Деяние: еретик должен выбрать цель и затем исполнить величайшее желание этого смертного, в чём бы ни бы оно не заключалось. Когда цель будет находиться в состоянии величайшей эйфории, её душа должна быть преподнесена Слаанеш. Мастер должен оценить, когда цель убита: если еретик сделает это слишком рано или поздно, то он получит только +1 к Тёмной славе. Чтобы получить +3 к Тёмной славе, цель должна быть принесена в жертву на пике экстаза.

ИСКУССТВО СОБЛАЗНЕНИЯ

Какими бы неописуемо могущественными не были боги Хаоса, им всегда нужны смертные почитатели. К счастью для Губительных сил, множество смертных готовы расстаться со своими душами – от жалких рабов и простых пешек до истинных чемпионов Хаоса – воплощений воли богов.

Вербовка служителей и последователей должна быть трудной задачей, но природа человечества и других рас, означает, что одних смертных легче развратить, чем других. Излишне говорить, что последние ценятся выше, чем те, кто жертвует своей душой, не задумываясь. Самая лакомая добыча – смертные, уже посвятившие себя другому хозяину, будь то Император или иная Губительная сила. Из всех богов Хаоса именно Слаанеш больше всего наслаждается похищением чужих чемпионов. Его последователи прекрасно умеют искушать и соблазнять вражеских «прихожан». Одна из постоянных обязанностей еретика – привести других в лоно Хаоса, а если они принимают одну из Губительных сил, их убедить присягнуть «истинной».

ПРОВЕРКИ НА СОБЛАЗНЕНИЕ

Соблазнить кого-то – особенно последователя иного бога Хаоса, – непростая задача. Это не то, чего можно достичь мгновенно. Персонаж, пытающийся соблазнить другого, также должен иметь немало Тёмной славы. Это ключевой момент, ведь она представляет репутацию персонажа – если еретик уже прославился кам чемпион Кхорна, его будет сложнее соблазнить на служение иному богу.

Проверка на Соблазнение представляет собой серию Встречных проверок умений с модификаторами, которые отображают множество факторов. Для удобства соблазняемый персонаж или НИП называется «целью». Для начала персонаж-соблазнитель должен определить, какое умение он использует. Это зависит от бога Хаоса, которого представляет соблазнитель, а также указывает на подход, который он (скорее всего) использует. Сверьтесь с **таблицей 3-8: Проверки на Соблазнение**, чтобы узнать, какое умение использует еретик. Если соблазнитель не имеет соответствующего умения, он не может пройти проверку, поскольку соблазнение, очевидно, не его сильная сторона. Цель всегда предпринимает проверку, используя свою Силу воли.

Чтобы соблазнить цель, потребуется количество проверок, равное её бонусу Силы воли. В день (или за игровую встречу) можно предпринять только одну проверку, хотя с точки зрения повествования, проверки может разделять несколько дней. Чтобы успешно соблазнить цель, еретик должен успешно пройти последнюю проверку – предыдущие лишь влияют на сложность финальной.

Далее нужно определить модификатор Тёмной славы. Сравните значения соблазнителя и цели; эта разница и есть модификатор, применяемый к проверке умения соблазнителя. Если у цели более высокая Тёмная слава, то это штраф. Если у цели низкий уровень Тёмной славы, то это бонус. Например, если у еретика Тёмная слава 48, а у цели 34, проверки на Соблазнение получат модификатор +14.

Следующий модификатор зависит от прошлых проверок. Еретик получает +10 за каждый успех в предыдущей проверке и -10 за каждый провал при проигрыше. Наконец, если еретик посвящён Слаанеш, он получает бонус +20. Помните, что все модификаторы применяются к броскам соблазнителя. Цель проходит **серьёзную (+0) проверку Силы воли**, и результат этого броска используется против соблазнителя во Встречной проверке.

Если соблазнитель побеждает в последней Встречной проверке, значит, цель успешно соблазнена. Последствия нужно обсудить с мастером, но такое достижение приносит соблазнителю +4 единицы Тёмной славы. Если соблазнённый был персонажем игрока, награда составил 5 едиинц Тёмной славы. Если проверка провалена, значит цель не поддалась искушению и получает +2 единицы Тёмной славы за стойкость. Мастер может решить, есть ли другие последствия, такие как потеря слуг или модификаторов для текущего Сговора.

Помните, что некоторые таланты (такие как «Ледяное сердце»), могут свести на нет попытки соблазнения, а некоторые расы (например, орки), могут быть устойчивы к этому методу влияния. Тем не менее, мастер может решить, что уместный подход и хорошо отыгранные броски могут сработать даже с такими визави, хотя такие случаи следует тщательно проработать заранее и правильно описать происходящее.

Когда использовать проверки Соблазнения

Соблазнение следует использовать, когда еретик пытается увести персонажа от чего-то, что тот ценит, считает морально важным или имеющим основополагающее значение для него. Во многих случаях это будет преданность любимому человеку или богу, Хаосу или чему-то ещё. Тем не менее, есть много других вещей и стремлений, которые мотивируют персонажа, и через которые его можно соблазнять. Например, это может быть доступ к библиотеке запретных фолиантов, преданность господину-инквизитору или связь с ценным машинным духом. Соблазнение – это инструмент, используемый для того, чтобы склонить жертву пойти против своего нормального поведения, отказаться от принципов и следовать по пути, который укажет соблазнитель. Слаанеш радуется каждому совращённому смертному.

Очевидно, что разные мелочи не должны требовать проверки на Соблазнение; для того, чтобы убедить трактирщика угостить вас, хватит и проверки Обаяния.

Таблица 3-8: Проверки на Соблазнение

Склонность соблазнителя	Необходимое умение
Кхорн	Командование
Тзинч	Логика
Нургл	Запугивание
Слаанеш	Обаяние
Неприсоединившийся	Общительность

Соблазнение и Слаанеш

Тёмный князь радуется изящной тактике, манипуляциям чужими пороками и, прежде всего, отвлечению «чужих» еретиков и чемпионов от их божества-покровителя в свои объятия. Это отображают богоугодные деяния, связанные со Слаанеш, но мастер волен награждать еретика и за иные действия, которые особенно придутся по сердцу его хозяину. Еретик, берущий на себя трудную роль провокатора, соблазнителя или распространителя пороков, когда есть другие, более простые методы достичь той же цели, должен быть вознаграждён небольшой прибавкой к Тёмной славе (1-2 единицы). Это может быть дополнительным бонусом при выполнении Сговора. Точно так же еретик Слаанеш, действующий способом, не соответствующим ценностям Тёмного князя, должен терять Тёмную славу или получать Порчу.

Тем не менее, последователи Слаанеш – бесспорные мастера соблазнения, и все персонажи, посвященные Слаанеш, получают бонус +20 к проверкам на Соблазнение. Последователи Кхорна не имеют большого пристрастия к любым противостояниям, в которых не льётся кровь и не ревут цепные топоры, а потому получают штраф -10 на эти проверки.

Все модификаторы проверок на Соблазнение

- Бонус Силы воли цели определяет, сколько потребуется Встречных проверок умений.
- Определите, какое умение использует соблазнитель; цель использует Силу воли.
- Все модификаторы применяются к броскам костей соблазнителя.
- Сравните уровни Тёмной славы; разница становится модификатором бросков соблазнителя.
- Предыдущие успехи в проверке на Соблазнение добавляют модификатор +10 к следующему броску. За каждый провал в проверке дается модификатор -10.
- Если соблазнитель предан Слаанеш, он получает дополнительный модификатор +20. Если он посвящён Кхорну, он получает модификатор –10.
- Определите окончательный модификатор. Обе стороны должны предпринять Встречную проверку как описано на стр. 37 «Основной книги правил».
- Если это была последняя проверка и соблазнитель выиграл, то цель была успешно соблазнена. Если нет, цель отвергла попытки соблазнителя.
- Соблазнитель получает +4 единицы Тёмной славы за успешное соблазнение НИП, +5 единиц Тёмной славы за соблазнение игрового персонажа.
- Цель получает +2 единицы Тёмной славы за отражение попытки соблазнения, и соблазнитель теряет столько же.

Соблазнение в контексте

Механика проверки на Соблазнение может показаться довольно сухой процедурой – это просто несколько бросков. Но контекст происходящего и повествование, окружающее эти проверки, намного важнее. Соблазнение может идти несколько дней в повествовательном смысле, но проверку должно совершать только тогда, когда еретик находится в подходящих условиях. Это может быть миг слабости целевого персонажа или возможность прошептать что-то значимое ему на ухо. История и реакции персонажей после испытаний и после них делают соблазнение гораздо более органичным, чем простые броски костей.

Пример

Корах Безмолвный пытается соблазнить своего товарища-еретика, Гуливара Трекса, на служение Слаанеш. Это медленный и непрерывный процесс; Корах опёрся на слабость Трекса к азартным играм, а обскура постепенно переманивает Трекса от Нургла в утешительные объятия Тёмного князя. Трекс в очередной раз идёт в свой любимый игорный зал, и Корах считает, что это отличная возможность продолжить свои попытки завоевания.

Сила воли Трекса равна 37, поэтому для соблазнения требуются три проверки. Текущая – уже вторая. Корах предпринимает проверку Обаяния; его Общительность составляет 44. Стороны вычисляют разницу в Тёмной славе – Трекс имеет более высокий уровень (49) по сравнению с Корахом (33), что даёт соблазнителю модификатор -16. Предыдущую проверку выиграл Корах, это даёт ему бонус + 10, стало быть итоговый модификатор равен –6. Наконец, будучи чемпионом Слаанеш, Корах получает +20 ко всем проверкам на Соблазнение, что даёт ему общий модификатор +14. Получается, Кораху нужно выбросить 58 или меньше. Он получает 47 – это две степени успеха. Трекс выкидывает 67 – это провал. Корах побеждает и приближает Трекса к Слаанеш. На входе в притон Корах дарит Трексу обскуру, которую тот с радостью принимает, а также учит незнакомой, но интересной молитве на удачу.

ПРИОБРЕТЕНИЯ ЗА ТЁМНУЮ СЛАВУ

В мирах Вопящего вихря нет общей валюты, и еретик во многом вынужден полагаться на сво репутацию. Это суровый образ жизни для тех, у кого почти нет Тёмной славы, но сильных мира сего мало заботят такие вещи, поскольку воистину могучий еретик имеет возможность получить всё, чего требует его статус. В следующем разделе описаны услуги и снаряжение, которое еретик с достаточным количеством Тёмной славы может приобрести, чтобы не только выглядеть достойно и впечатляюще, но и оказывать повествовательный эффект на кампанию.

Получение этих предметов и услуг работает так же, как описано на стр. 309 «**Основной книги правил**». В списке указан модификатор Доступности и, если это необходимо, Качества объекта или услуги. В отличие от других приобретаемых предметов, таких как оружие или доспехи, в игре нет никаких указаний на то, как эти предметы и услуги работают. В первую очередь это инструменты повествования и символы статуса, которые помогают сделать еретика и его Путь к величию неповторимыми. Опираясь на такие вещи, мастер может сюжетные линии. Также он может придумать таким предметам и услугам правила, если сочтёт, что они должны оказывать влияние на игру.

АРХИОРУЖИЕ ОСКВЕРНЕННОГО МАГОСА

Доступность: Уникальное
Качество: Хорошее

Еретик захватил или приобрел смертоносное экспериментальное архиоружие безумного техножреца, ранее работавшего в кузницах Поликса. Игрок и мастер должны вместе решить, что это за оружие, чем оно питается, на что способно и какую славу в Вихре имеет.

Мощности этого оружия судного дня достаточно, чтобы поразить континент, но с каждой дополнительной степенью успеха, достигнутой в проверке Приобретения, масштаб увеличивается, и оружие может воздействовать на несколько континентов, полушарие, всю планету, а затем и звёздную систему. Угроза использовать такое устройство может быть более эффективной, чем сама попытка использовать его, потому что никто не знает, сработает ли оно или нет.

АСТЕРОИДНАЯ КРЕПОСТЬ

Доступность: Редкое
Качество: Хорошее (но может быть повышено до Отличного по усмотрению мастера)

Еретик захватил цитадель на астероиде – скорее всего в Изорванной спирали. Крепость либо заглублена в кору астероида, либо представляет собой неприступную цитадель на поверхности. Укрепление состоит из одного этажа, состоящего из двух залов, соединённых между собой. За каждую дополнительную степень успеха, полученную в проверке Приобретения, цитадель получает ещё один этаж.

Соблазнение еретиков

Теоретически любого персонажа можно соблазнить и увести от нынешнего господина, дабы поклоняться новой Силе или радикально изменить его поведение и пристрастия. Помните, что это непростая задача, поскольку в течение нескольких игровых встреч требуется множество проверок, а игрок, ставший целью, может просто отвергнуть всю идею. Если он создал своего еретика, имея какой-то замысел и, возможно, его не слишком обрадует мысль о том, что его заставят поклоняться иному богу Хаоса – тем более если броски проверок не будут на его стороне. В таких обстоятельствах необходимо вмешательство мастера – если игрок за соблазняемого не желает, чтобы его пытались совратить, мастер должен ввести особые условия.

Если мастер решит, что целевой игрок знает о попытке Соблазнения (возможно, из-за проваленной попытки на Соблазнение или успешной проверки Проницательности), цель может ответить на сладкие слова рёвом цепного меча или другой угрозой. Также мастер может объявить, что все попытки соблазнения должны разыгрываться открыто, дабы игроки могли активно участвовать в происходящем. Решение мастера окончательно, хотя всегда следует ожидать раздоров внутри группы, а также учитывать характер игроков и игры.

Гораздо интереснее, если игрок целевого персонажа хочет стать объектом соблазнения и перейти от одного бога Хаоса к другому. Игроки и мастер могут легко придумать интересный сюжет о том, как и почему еретика уводят от первоначального повелителя. Проверки на Соблазнение становятся ключевыми и драматичными точками этого сюжета. Если соблазнение будет успешным, это создаст интересную динамику, может изменить цели и взаимоотношения как внутри группы, так и за её пределами, а также открыть новые игровые возможности.

ЛИЧНЫЙ ЗНАК

Доступность: Средняя
Качество: Обычное

Еретик составил себе уникальный символ или герб и приказал нанести его на знамёна, выгравировать его на корпусе корабле, заклеймить им приспешников и иным образом показать всем, кто здесь хозяин и вызвать их трепет. Теперь он может наносить знак на свидетельства своих побед, дымящиеся руины и тела сломленных владык, которых он оставляет после себя в Вихре.

ОДОБРЕНИЕ АБАДДОНА

Доступность: Уникальное
Качество: Отличное

Еретик получил вокс-передачу, окровавленный пергамент, сновидение или более загадочное сообщение, в котором говорится, что магистр войны слышал о подвигах еретика и одобряет их. Каждая дополнительная степень успеха, полученная в проверке Приобретения этой «услуги», показывает, сколько внимания уделил персонажу командущий величайшими чёрными крестовыми походами. Конечно, даже мимолётное внимание Абаддона необязательно выгодно, особенно если еретик потерпит поражение или разочарует покровителя.

ПОКАЛЕЧЕННЫЙ АСТРОПАТ

Доступность: Редкое
Качество: Обычное

Еретик поймал или купил имперского астропата, пребывающего на грани смерти. Используя уникальные средства, еретик может заставить калеку отправить одно сообщение через Варп в другой регион галактики, хотя нет гарантии, что послание достигнет пункта назначения. За каждую дополнительную степень успеха, полученную при проверке Приобретения, еретик может послать дополнительное сообщение до того, как астропат умрёт от методов убеждения.

ПОМЕСТЬЕ В ИЗОРВАННОЙ СПИРАЛИ

Доступность: Очень редкое
Качество: Обычное

Еретик получает аллод в Изорванной спирали, что состоит из астероида и двух атмосферных мостов. За каждую дополнительную степень успеха в проверке Приобретения, поместье растёт на один астероид и два моста. Мосты соединяют все острова-астероиды владения. У еретика уже должна быть астероидная крепость, чтобы попытаться получить поместье.

ТИТАН ХАОСА

Доступность: Чрезвычайно редкое
Качество: Отличное

Еретик нанял титана Хаоса типа «Гончая» на целый цикл. За каждую дополнительную степень успеха, полученную при проверке Приобретения, к воинствам еретика присоединяется ещё одна «Гончая» (две степени успеха можно обменять на одного титана Хаоса типа «Налётчик»).

УСМИРЁННОЕ НАСЕЛЕНИЕ

Доступность: разное
Качество: Хорошее

Прибытия еретика на планету ожидает множество людей, готовых пасть ниц при виде его величия. Для усмирения маленького города необходима проверка Приобретения против модификатора доступности «Среднее». Усмирение среднего города имеет Скудную доступность, большого города – Редкую, мегаполиса – Очень редкую, целого региона – Чрезвычайно редкую, континента – Почти уникальную, а всей планеты – Уникальную.

ХОР ПОДПЕВАЛ

Доступность: Скудное
Качество: Обычное

Еретик собрал группу мелких прислужников, которые должны его окружать и возвещать о его прибытии на важную встречу, пир или конклав. Эти существа бесполезны в бою и неспособны выполять какие-либо поручения. В этой свите 3к5 существ, а за каждую дополнительную степень успеха, полученную при проверке Приобретения, группа увеличивается на 1к5.

ЧЕРЕП ИМПЕРСКОГО СВЯТОГО

Доступность: Редкое
Качество: Отличное

Еретик приобрёл имперскую реликвию, которую он может осквернить как пожелает. Те, кто ещё верен Империуму, дрожат от страха, когда видят, что служит еретику трофеем или парит рядом в виде осквернённого сервочерепа.

Миры за гранью ощущений

«Это ничуть не развеселило меня»

– Каллоу Скучающий, после того, как приказал уничтожить Брендину II

Хотя Губительные силы равно считают Вопящий вихрь своей вотчиной, возможно, именно у Слаанеш тому больше всего оснований. Несомненно, существует много историй, которые связывают создание этого искажённого царства с Повелителем наслаждений, и многие считают их правдой. В этом пропитанном Варпом месте, вера подчиняет реальность, поэтому вполне возможно, что теперь его происхождение действительно связано с падением гордых декаденствующих эльдар, что бы ни случилось на самом деле. Быть в может, в будущем другие идеи изменят происхождение Вихря, и новая сказка будет такой же правдивой, как и нынешняя. Такова безумная природа этого места.

Путешествовать через Вихрь – значит видеть безумие, отражённое в излишествах и гедонистических поисках, которые одинаково движут, как смертными, так и демонами. Целые планеты посвящены удовольствиям, которые доставляют через безграничные желания во имя Слаанеш, где раздаются экстатические восклицания или шепчут медовые голоса. Корабли плывут по гребням туманностей, подобно прекрасным цветам в масляных водах, наполненные ленивыми путешественниками, что наслаждаются ароматным бризом, дующим в коридорах и благоухающих залах. Здесь встречаются выдолбленые и нечестивые астероиды, ибо их обитатели, оказавшиеся слишком испорченными для своих родных систем, потакают там своим отчаянным, неутолимым аппетитам. В остриях возвышающихся хрустальных шпилей, аристократы наслаждаются тканями, пронизанными нервноиндукционным переплетением, и дрожат от безбрежной похоти при каждом прикосновении шелка к плоти. Из варп-разломе в центре Вихря появляются свежие миры, чтобы поглубже пронзить антецидуалы, каждый – яркой кометой, рассекающие чарующей лентой через пустоту. Они только что родились, но соблазнительная флора и вкусная фауна уже населяют эти земли, готовые обольстить и заманить в ловушку по прихоти Князя Хаоса.

Даже в местах, посвящённых другим богам, Слаанеш может намекнуть на своё существование. Все существа чего-то желают, а там, где есть желание, есть Слаанеш. Желание власти, знания, завоеваний, вечной жизни – всё это и многое другое движет еретиками, но как только это стремление становится самоцелью, их жизни отходят Слаанеш. Как только еретик полностью принимает своё желание, оно разгорается до тех пор, пока не остаётся ничего, кроме непреодолимой тяги – так Слаанеш соблазняет смертных на новые подвиги.

Желание само по себе может позволить перемещаться по Вихрю. В месте, где эмоциональная напряжённость может извратить само пространство, ужасающие аппетиты способны исказить реальность, как пламя – расплавить воск. Некоторые места настолько пропитаны развратом и экстазом, что просачиваются сквозь пустоту в далёкие уголки, связывая пространство колючими узами, сотканными из тоски и похоти. Некоторые из тех, кто отдал своё здравомыслие составлению карты Вихря, утверждают,

что узнали эти нити и канву, которые определяют неестественную фактуру шторма, и утверждают, что эти розовые и пурпурные нити скручиваются и поворачиваются, когда ими движет желание. Мало кто считает это полезной истиной, но достаточно желать, чтобы это было правдой.

РАСКАЯНИЕ

«Никогда я не видел таких… чудес! Здесь я сделаю великую работу»

– Скифий Подлый, бывший инквизитор Диркотис, Ордо [Отредактировано]

Глубоко в Нижнем вихре, вдали жестокости и кровопролития Горнила, лежит город-лабиринт Раскаяние. Это дом непрекращающихся побуждений демонических обитателей – немногие смертные ступали в этот мир, и никто не делал этого добровольно. Во многих отношениях Раскаяние – это мир, охваченный войной, но, в отличие от большинства войн, здесь не звенят мечи и не грохочут болтеры. Вместо этого битвы кипят на площадях и во дворцах, ведутся с помощью сладких обещаний, хитрых обманов и бессердечных соблазнов. Эта война идеально подходит Слаанеш и его демонам.

ВЕЛИКИЙ ГОРОД

Раскаяние не похож ни на один другой мир в Вихре, поскольку его поверхность – это один гигантский город, похожий на имперский улей планетарных масштабов. Но города-ульи функциональны и производительны, а Раскаяние не служит цели, которую могли бы постичь смертные умы.

Архитектура города не следует узнаваемым схемам, а улицы и здания сильно меняются от одного к другому. Могучие каменные крепости, изобилующие башнями и зубчатыми стенами, стоят рядом с осыпающимися руинами, которые, в свою очередь, окружают гниющие миазменные сады. Огромные башни из живого хрусталя величественно плавают над прекрасными дворцами из чистого белого мрамора – каждая украшена тонкими лезвиями, острыми как бритва. Даже сами улицы существуют исключительно для того, чтобы сбивать с толку и вводить в заблуждение, поскольку широкие бульвары уступают место узким мощёным улочкам или резко заканчиваются прочными стенами. Грандиозные площади стоят посреди неприступных зубчатых башен без видимых входов или выходов, а бесконечные лестницы поднимаются к переполненным балконам и внезапно заканчиваются у дверей, которых раньше не было.

У этого терзающего разум мегаполиса нет никаких причин существовать, кроме бреда безумцев или приглушенного шёпота мифов. Есть лишь одна константа, в которой уверены жители Вихря, – это бесконечный конфликт, который поглощает этот мир. Губительные силы ведут непрекращающуюся войну за контроль над планетой. Каждая из них стремится разрушить завоёванный город и восстановить его в угодной ей форме. Огромные части захвачены хваткими щупальцами потока, но ни один из Губителей не имеет преимущества. В городе мало стабильных мест, и куда больше постоянно меняющихся обломков и руин, поскольку силы каждого бога пытаются установить контроль и изгнать врагов.

Хотя в Раскаянии присутствуют все четыре Силы, сейчас именно Слаанеш имеет тут наибольшее влияние. Его высокие змеиные дворцы и залы возвышаются над большей частью города, а стремительно движущиеся адские свежеватели охраняют его границы. В этом грандиозном владении посетитель обнаруживает эпические и устрашающие просторы вычурного, соблазнительного очарования. По всему Раскаянию разбросаны печально известные Залы свежевания – пропитанные малиновым светом здания, что служат театрами и мясными лавками одновременно. Любимцы Слаанеш тащат смертных пленников в эти покои, чтобы развлечь и накормить своего демонического хозяина. Среди сочащихся стен, жертва находит всевозможные ужасные удовольствия в когтях своих похитителей, пока её кожу мучительно и с наслаждением сдирают дюйм за дюймом.

Во время одного соревнования, которое восхваляет воинство Тёмного князя, группы демонеток несут самых свежих пленников на крышу Залов свежевания. Демоны нанизывают избранных на шипастые крюки, прикреплённые к огромным серебряным цепям, и сбрасывают вопящие, истекающие кровью тела с крыши, чтобы они мёртвым грузом висели над землёй. Несчастные жертвы раскачиваются взад и вперёд, как дергающиеся маятники, напарываясь на лезвиями на стенах Зала, которые разрезают и проникают в их плоть при каждом движении. Как только подданный перестанет раскачиваться, демонетка, чья работа считается наиболее художественной, может рассчитывать на большую известность, особенно если жертва осталась жива.

Сенсориумы – ещё одно сооружение, которое так нравится поклонникам Слаанеш. Эти странные здания напоминают большие концертные залы с приподнятыми сценами и оркестровыми ямами. Перед тем, как в пределах контролируемых ими территорий состоится великий ритуал или пир, демонические обитатели приходят сюда, чтобы восхвалить Слаанеш и просить о благосклонности. Десятки рабов и пленников выводят на сцену и принуждают исполнять сложные и зачастую невозможные танцы, а чувства подвергают атаке всевозможных диковинных стимуляторов. Быстро вспыхивающие огни неописуемого цвета, странная музыка духовых и напыщенные взрывы диссонирующего звука, даже потоки изысканно ароматных жидкостей – всё это обрушивается на танцоров. Демоны разбрасывают под ногами осколки кристаллов и шипы, сделанные из зубов, жгут ароматные порошки и благовония. Всё это время демонетки танцуют со своими партнерами, вводя смертных во всё более масштабные акты разврата или терзая их изящными взмахами своих крабоподобных конечностей. В последнее время среди служителей стало модным одаривать «гостей» коварными наркотиками, которые вызывают синестезию, сбивая с толку чувства жертвы, отчего она может услышать цвет или почувствовать запах звука. Когда танец достигает завершения, тех смертных участников, которые всё ещё живы, выгоняют на улицу – их тела покалечены, а разум навсегда разрушен.

Среди извилистых и похожих на лабиринт улиц города одно сооружение стоит выше всех остальных: Великий праздничный зал. Белые стены массивного здания сделаны из неизвестного минерала с карминовыми прожилками, которые дрожат и пульсируют нечестивой жизнью. Внутри Зала находится единственная пещера циклопических

размеров, которая слишком велика, чтобы смертный мог понять, насколько. Рабы обычно испытывают благоговение или дико кричат от ужаса, столкнувшись с невозможными размерами, и выцарапывают глаза в поисках благословенной слепоты. По этой огромной комнате рассыпаны сотни столов, на которых лежат всевозможные яства. Огромные груды мяса лежат на широких сервировочных тарелках, а целые туши неузнаваемых зверей медленно превращаются в жаркое на вертелах. Десятки рабов, чьи рты зашиты элегантными швами из горящих серебряных нитей, несут гигантские подносы с фруктами и овощами через весь Зал. Огромные горы сладостей и нежной выпечки лежат на вычурных тележках, приготовленные для ненасытных демонов, готовых сорваться и поглотить их. Везде течет вино, проливается кровь, а воздух полнится звуками разгула. По всему залу бродят демоны Слаанеш, пируют и сплетничают. Демонетки хвастаются и прихорашиваются, всегда стремясь подорвать репутацию друг друга. Тут и там демоны мучают рабов, гипнотизируя своим снотворным мускусом, прежде чем быстро пронзить смертных злобными жалами или утащить их в тёмные уголки для гораздо более ужасных целей. Исполинские колонны поддерживают Галерею творений, которая возвышается над творящимися внизу излишествами. Здесь демоны Слаанеш демонстрируют свои последние и величайшие произведения. Некоторые представляют собой настоящие шедевры, выполненные красками, чернилами или менее известными жидкостями. Остальные же взяты из Залов свежевания; мягкие куски плоти подергиваются на весу, вспоминая, что когда-то были людьми. Некоторые просто невозможно опознать, поскольку они существуют вне восприятия или морали смертных.

По мере того, как Слаанеш добился господства в Раскаяние, многое пришло в шаткий мир. Князья демонов и хранители секретов, правящие во имя Повелителя удовольствий, создали сложную и запутанную систему управления. Суть этого правительства – престиж; чтобы получить силу, демон должен выглядеть более гедронистичным или артистичным, чем ему подобные. Это непостижимо и совершенно недоступно смертному разуму. Недостаточно просто иметь рабов, ведь любой демон может поработить смертного. Демоны Раскаяния должны заманивать души в ловушку тщательно продуманными обещаниями несказанных удовольствий или пристрастия к ощущениям, которых нет больше нигде в галактике. Смертный, который добровольно даёт клятву демону, намного ценнее, чем тот, кого принуждают к рабству, но бесчисленное множество смыслов и слоёв каждой клятвы отражают степень престижа. Демоны воздерживаются от простых убийств, предпочитая острые ощущения от тщательно подобранного оскорбления или наплыва порочных событий, приводящего к общественному конфликту, которые демонстрируют гораздо больше изящества. Многие демонетки стали непревзойденными мастерицами словесных колкостей и едких реплик, достаточно резких, чтобы проливать кровь и слезы при каждом произнесении, и наслаждаются запутанными вальсами оскорблений и контроскорблений.

Такое манеры привели к формированию десятков кланов и кругов, в которые объединяются единомышленники для взаимной поддержки и восхищения друг другом. Эти банды (в лучшем случае) временны; часто их члены враждуют, оборачиваясь друг против друга из-за мнимого или действительного пустяка. Однако ничто не заставляет союзников дезертировать быстрее, чем неспособность произвести впечатление на важном ритуале или задании. Эта сеть подстрекательств и предательств начала распространяться по всему миру, и приспешники Слаанеш поймали многих демонов трёх других Сил в непристойных играх, увлекая их в ловушку невыразимым острым ощущением и обещаниями новых развлечений. Демоны Слаанеш считают это частью Бесконечного танца и мало думают о реальных планах, если таковые вообще имеются. Всё, что имеет значение для этих порождений излишеств – это следующее переживание, будь то бессердечная радость от унижения соперника или жгучая боль проигрыша.

ГОСПОЖА ЗЛОБЫ

В эпицентре безумия, как чудовищная жаба, сидит неповторимая княгиня-демон Слаанеш – Госпожа злобы, единственный в своём роде демон в мире демонов. Её тело опухло от огромных скоплений жира, намного больших, чем может иметь любое человекоподобное существо. Огромные комки сала свисают с её конечностей, а толстые, раздутые ноги не могут выдержать невероятный вес своей обладательницы. Она лениво возлежит в огромной колеснице, запряженной шестью стаями скакунов по шесть в каждой. Лицо Госпожи представляет собой любопытное сочетание андрогинных черт и вызывает похотливые мысли у всех, кто видит её, к великому их отвращению. Три ряда изогнутых рогов растут из её головы, а третья рука тянется из плеча, оканчиваясь огромным когтём, похожим на клешню. На каждом из ее предплечий – длинный разрез, скользкий от влаги и скрывающий расширяющуюся «шпору» из полированной кости. Особенно понравившихся врагов Госпожа нанизывает на эти шпоры – они с тоской смотрят в глаза Госпожи, когда умирают, дрожа и стеная от экстатической боли.

Жители Великого города шепчутся, что Госпожа когда-то была смертной супругой Н'Кари, первого и величайшего хранителя секретов в Вихре, и что она приняла новое обличие, когда прислуживала демону, предаваясь гурманским излишествам, что опустошали целые миры. Едва демонический крик её вознесения обратился рябью в варпе, как Н'Кари устал от неё и бросил ради другой игрушки. Горе заполнило Госпожу злобы изнутри, и она поклялась разделить эту боль со всеми остальными живыми существами, сначала в Вихре, а затем и во всей галактике. Ныне она обитает на Раскаяние, и всё её существование направлено на то, чтобы переложить свою утрату на других. Распространение страданий стало её единственным желанием, которое усиливается с каждым криком, который она слышит и который напоминает ей о том миге совершенного страдания, кое она испытала, когда Н'Кари её бросил.

Госпожу особенно тянет к эмоциональной боли разбитого сердца и предательства, и она стала мастером той вежливой войны, которая управляет Раскаянием. Каждый демон в этом мире ненавидит и обожает Госпожу, готов на всё, чтобы доставить ей удовольствие и не стать следующей жертвой её пристального внимания. Демоница охотно использует эту преданность для достижения своих целей, подталкивая подхалимов к деяниям всё большей и

большей развращённости и питаясь ощущениями, которые они доставляют. Желания поглощают её, побуждая губить миллионы жизней, как демонов, так и смертных. Госпожа устраивает продуманные карнавалы, праздники и ритуалы с бесчисленным количеством участников. По мере того, как ощущения от этих событий достигают колоссального уровня, она впитывает их, поглощая без остатка. Поглощённая боль и удовольствие, радость и отчаяние, и иные эмоции превращаются в новые излишества плоти, прокатывающиеся по её неподвижному телу.

Сначала Госпожа злобы делала всё это для того, чтобы Н'Кари снова заметил её и принял в качестве супруги. Поняв, что этого никогда не случится, она начала планировать его падение, надеясь, что, если сможет накопить достаточно силы, то сможет свергнуть и заменить его, но теперь даже это стало второстепенной заботой. В настоящее время Госпожа настолько восхищена своей силой, что лишь впитывает каждую жизнь, каждую мечту, которую она разбивает, и каждая слеза, пролитая от её имени, служит лишь её наслаждению. Её больше не волнует месть или мысли других; она заботится только о своем удовлетворении, разрушая жизни и настраивая легионы демонов друг против друга без всякой причины, кроме собственного удовлетворения.

ИЗВЕРГИ СЛААНЕШ

Fiends of Slaanesh

Изверги – это кошмарные существа, будто вырвавшиеся из худшего наркотического сна. Они служат Тёмному князю охотничьими псами и идеальными ищейками, что выслеживают его врагов и преследуют убегающих.

Ужасное и причудливое, сочетающее черты рептилии, насекомого и человека, тело изверга – длинное, но тонкое, сегментированное, но пугающе змеевидное. Это гибкое и извилистое тулово покрыто блестящей чешуей, которая сверкает и переливается при движении. Четыре тонкие ноги, каждая из которых заканчивается ступнёй, пугающе похожей на человеческую, поддерживают демона, позволяя ему передвигаться невероятно быстро и скакать со сверхъестественной грацией. Голова изверга – вытянутая и узкая, с двумя большими, похожими на блюдца, фасеточными глазами, а длинным и тонким языком существо постоянно пробует воздух на вкус. Одно лишь прикосновение этого покрытого смертельным обезболивающим ядом языка может парализовать жертву, сделав её беспомощной.

Обе изящные руки изверга оканчиваются смертоносными клешнями. Тем, кто борется с таким демоном, следует опасаться и сочащегося жала на кончике трепещущего хвоста, поскольку вводимый им яд может за секунды превратить врага в груду пузырящейся плоти.

Когда изверги отправляются на охоту, они перекликаются друг с другом, распевая навязчивую диссонирующую песнь. Этот призыв частично носит экстрасенсорный характер и ужасно отвлекает тех смертных, которым не повезло услышать его. У слушающего может разболеться голова, помутиться зрение, а иногда даже начать хлестать кровь из ушей и глаз. Для тех, кто не в силах противостоять этому смертоносному зову сирены, вскоре последует медленная, затяжная смерть в когтях демона.

Изверг Слаанеш (Элита)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
48	--	52	7 44	7 57	12	56	34	06	--

Скорость передвижения: 16/32/48/96
Количество ран: 22
Броня: нет
Общий БВ: 7
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Уклонение (Лов) +10, Псичувство (Вос).
Таланты: Трудная мишень, Обостренные чувства (Все), Быстрая атака.
Особенности: Демон (3), Ночное зрение, Смертоносное природное оружие, Страх (2), Потусторонний, Четвероногое, Размер (5), Сверхъестественная Ловкость (+2), Варп-нестабильность.
Оружие: пронзающая клешня (холодное 1к10+5 Р; ББ 3; Бритвенной остроты), жало (1к10+5 Р; ББ 0; Отравленное (4)), удар языком (1к5+5 У; ББ 0; Гибкое; Обездвиживающее (3); Отравленное (2)).
Губительная песнь: постоянная атональная панихида, которую испускает демон, причиняет боль и замешательство любому врагу. Каждый персонаж, вовлечённый в ближний бой с извергом, должен каждый ход проходить **серьёзную (-10) проверку Силы воли** (-20, если он псайкер) или получать штраф -10 ко всем атакам по извергу.
Усыпляющий аромат: гипнотические запахи, которые испускает демон, могут захватить и пленить его врагов. Проверки Уклонения и Парирования, проведенные против атак изверга, получают штраф -10.
Демоническое присутствие: все враги в радиусе десяти метров от демона получают штраф -10 на проверки Силы воли.

СКАКУНЫ СЛААНЕШ

Далеко за пределами реального пространства, глубоко внутри постоянно меняющихся приливов и водоворотов Варпа, лежат Царства Хаоса, коими правят Губительные силы. Среди множества территорий, составляющих владения Слаанеш, есть обширные золотые поля, огромные луга чуждой красоты, которые поднимаются в гладкие холмы или уходят в идеальные долины. Среди этих зеленых полей живут скакуны Слаанеш.

Они, подобно множеству порождений Князя удовольствий, выглядят пугающе прекрасно. Эти изящные и гибкие существа, своими стройными и длинными телами напоминают огромную змею с двумя атлетичными ногами и длинным хвостом-противовесом. Скакун обладает удивительной скоростью и маневренностью, он способен прыгать на огромные расстояния и мгновенно менять направление движения. Их головы узкие и трубчатые, с круглыми пастьями, почти лишенных челюстей. Подобно извергам, скакуны обладают длинными переливающимися языками, способными улавливать запахи и сложные вкусы. Почитатели Слаанеш утверждают, что этот конь может даже вкусить желания смертных и способен отслеживать их страстишки на тысячи миль. Эти языки могут растягиваться на необычайную длину, и разъярённый скакун может поймать врага в свои кольца, и рвать беспомощного когтистыми лапами. Несмотря на то, что их выразительные глаза сияют неописуемым умом, скакуны – неразумные звери, движимые только низменными побуждениями Повелителя всех удовольствий.

Демонетки, или немногочисленные смертные часто пытаются заполучить скакуна в качестве верхового животного. Проползая на священные луга, демонетка пытается отвлечь скакуна песней или другим представлением, позволяющим подойти достаточно близко, чтобы набросить ему на шею тонкую драгоценную цепь с вырезанными рунами. Поймав зверя в ловушку, демонетка должна быстро оседлать скакуна и успокоить его, поскольку гнев этих зверей представляет такую же большую опасность, как и их тревожное очарование. Справившись со свим избранным зверем, ликующая демонетка покидает Золотые поля, навсегда привязанная к своему коню. Эти двое стали одним целым, вместе именуемым искателем Слаанеш. Со временем демонетка украсит своего скакуна подношениями, личными трофеями и долгими воспоминаниями об удовольствиях.

Скакун Слаанеш (Элита)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	--	35	6 32	12 67	04	22	33	11	--

Скорость передвижения: 26/52/78/156
Количество ран: 16
Броня: нет
Общий БВ: 6
Умения: Акробатика (Лов) +10, Атлетика (Сил) +20, Бдительность (Вос), Уклонение (Лов) +10, Псичувство (Вос).
Таланты: Удар и отскок, Трудная мишень, Обостренные чувства (Вкус, Обоняние), Подскок, Молниеносные рефлексы, Запредельная скорость, Шаг в сторону.
Особенности: Зверь, Взращенный для войны, Демон (3), Ночное зрение, Смертоносное природное оружие (Когти), Страх (2), Потусторонний, Равнодушный, Размер (5), Землепроходец, Сверхъестественная Ловкость (+6), Варп-нестабильность.
Оружие: когти (холодное 1к10+3 Р; ББ 2; Бритвенной остроты), удар языком (1к5+3 У; ББ 0; Гибкое, Обездвиживающее (3)).
Быстрый, как ветер: скакун быстр как страсть и послушен как прихоть, отчего способен на невероятную быстроту. Передвижение скакуна Слаанеш удваивается. Это удвоение происходит до того, как Передвижение будет изменено за счёт других талантов.
Демоническое присутствие: все враги в радиусе десяти метров от демона получают штраф -10 на проверки Силы воли.
Скакуны как демонические верховые животные: искатели Слаанеш – это существа, состоящие из демонеток (см. стр. 357 из «**Основной книги правил**») **верхом на скакунах. Они пользуют правила верхового боя (см. стр. 44).** Смертные, включая персонажей игроков, также могут ездить на таком скакуне. Сначала нужно его вызвать и подготовить. Это можно сделать с помощью подходящего тёмного

действа (например, Ритуала дикой ярости в сочетании с Ритуалом принуждения из **The Tome of Fate)** или получить проверкой Приобретения с модификатором доступности «Почти уникальное». Кроме того, всаднику необходимо сперва пройти проверку Подчинения демона (см. стр. 229 «**Основной книги правил»)**. В случае провала скакун набросится на незадачливого всадника. Кроме того, каждый раз, когда скакун будет ранен, хозяину придётся пройти ещё одну проверку, иначе скакун попытается сбросить всадника. Демонетки полностью привязаны к своим верховым животным, и им нет нужды проходить такие проверки.

ХРАНИТЕЛЬ СЕКРЕТОВ

Keeper of Secrets

Самый могущественный из демонической когорты Слаанеш, хранитель секретов – поистине титанический враг. Окруженный обольстительной колдовской аурой и обладающий восхитительно отвратительным лицом, он – воплощённое желание Слаанеш. Легенда гласит, что каждый хранитель секретов может слышать всё, что говорится где угодно, и никакой шёпот или тайный разговор не в силах ускользают от его ушей, хотя, что они делают с такими секретами, само по себе остаётся секретом.

Не найти двух по-настоящему похожих хранителей, ибо они рождаются в постоянно меняющемся настроении Тёмного князя, хоть все обладают схожими характеристиками. Каждый такой демон размером с танк, и наделён шестью конечностями. У хранителя четыре мускулистые руки, две из которых оканчиваются чудовищными клешнеобразными когтями, и две красивые ноги со звериными копытами. Лица хранителей сильно различается – некоторые напоминают больших быков или других животных с резко изогнутыми рогами. Другие представляют собой искажённых, злобных гермафродитов, которые в равной мере отталкивают и возбуждают. Они шагают в бой, облачённые во всевозможные причудливые наряды, прозрачные шелка и разноцветные одежды болезненной красоты или в облегающие костюмы из блестящей кожи, скреплённые идеальными серебряными крючками и кольцами, пронзающими плоть.

Хранителю секретов мила каждая эмоция. Каждым ощущением он наслаждается, смакует и затем изысканно передаёт жертве. Нет ничего священного или неприкосновенного; этим демонам нравится порча чистоты, унижение невинности или извращение благородства. Страх и ужас для них лишь пища, также как надежда, отчаяние, радость и испуг. Хранитель секретов предаётся страстям, наполняясь энергией по мере того, как встречает каждое новое ощущение, которым наслаждается и о котором потом забывает.

В бою эти демоны – стремительные художники разрушения, чьи ужасные когти способны разорвать танк или превратить космодесантника в силовой броне в прекрасные брызги крови и внутренностей. Они танцуют среди врагов, смертоносной лаской отдавая предпочтение тому, кого пожелают, и питаются гневом и похотью, которые вызывают.

Хранитель секретов (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
81	44	14 65	16 72	14 72	70	63	75	81	50

Скорость передвижения: 17/34/51/102
Количество ран: 150
Броня: нет
Общий БВ: 16
Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос), Обаяние (Общ) +20, Командование (Общ) +20, Дознание (Инт) +10, Запугивание (СВ) +10, Языкознание (Все известные языки) (Инт) +20, Логика, Парирование (Лов) +10, Псичувство (Вос) +20, Проницательность (Вос) +20
Таланты: Амбидекстрия, Удар и отскок, Мастер рукопашной, Контратака, Калечащий удар, Трудная мишень, Обостренные чувства (Все), Подскок, Молниеносная атаки, Молниеносные рефлексы, Точный удар, Запредельная скорость, Шаг в сторону.
Особенности: Демон (5), Смертоносное природное оружие (Когти), Страх (4), Потустороннее, Многорукое (4), Псайкер, Размер (7), Порождение кошмаров, Сверхъестественная Сила (+8), Сверхъестественная Ловкость (+7), Сверхъестественная Выносливость (+5), Варп-нестабильность.
Оружие: эфирный клинок (холодное, 2к10+16 Р; ББ 8; Громоздкое, Оружие Варпа), клешни (2к10+14 У; ББ 6; Разрывающее, Калечащее (6), Бритвенной остроты)
Аура согласия: хранитель секретов обладает мощной аурой принуждения, коя втягивает врагов в ловушку желания. Один раз за ход, потратив Свободное действие, хранитель может предпринять Встречную проверку Силы воли против одного противника в пределах 25 метров. Если хранитель преуспевает, он получает полный контроль над персонажем до конца его следующего хода. В конце своего хода жертва сможет пройти **тяжёлую (-20) проверку Силы воли**, чтобы вырваться из-под контроля. В случае успеха в следующем ходу она может действовать как обычно. Хранитель может управлять любым «захваченным» персонажем, тратя Полудействие; эта способность может воздействовать на нескольких персонажей, но для каждого из них требуется Полудействие.
Демоническое присутствие: все враги в радиусе десяти метров от демона получают штраф -10 на проверки Силы воли.
Любимец Слаанеш: хранитель секретов может использовать любую психическую силу Слаанеш и автоматически проходит проверку Использования Варпа с 1к5 степенями успеха. Он считается имеющим Пси-рейтинг 6.
Усыпляющий аромат: соблазнительный запах и завораживающий внешний вид хранителя секретов замедляют его жертв, делая их лёгкой добычей для размашистых ударов клешней. Проверки Уклонения и Парирования, предпринятые против атак Хранителя, получают штраф -20.

КОЛЕСНИЦЫ ИСКАТЕЛЕЙ СЛААНЕШ

Seeker chariots of Slaanesh

Колесницы Слаанеш радуются распространению боли и удовольствия. Созданные из сверкающих металлов и чрезмерно украшенные замысловатыми жуткими украшениями, колесницы наслаждаются присущими слугам Слаанеш излишествами.

Каждая колесница покрыта крючковатыми лезвиями, острыми как бритва шипами и режущими кромками. Эти лезвия заточены до такой степени, что по легенде режут не только мясо и кости, но и душу жертвы. Задняя ось и колёса несут ещё больше косых лезвий, и любой, кто встанет на их пути, быстро превращается в кровавые ошмётки. Наносимые колесницей раны причиняют невообразимую боль, поскольку страдает не только разорванная плоть, но с специально стимулируемые нервы. Многие выжившие утверждают, что были парализованы болью и говорят, что, несмотря на жестокие страдания, они чувствовали тревожное щекотание просачивающегося удовольствия, которое побуждало их продолжать борьбу, чтобы снова испытать эту ужасную радость.

На Раскаянии колесницы искателей патрулируют границы владений Слаанеш, мчась по широким бульварам и узким извилистым улочкам на ужасной скорости. Команды колесниц питаются ощущениями, которые такая скорость вызывает в их гиперактивных чувствах. Пристрастие к скорости, острые ощущения от того, что единственная ошибка может разбить колесницу на части, столь же восхитительны, как и ужас убегающих жертв.

Многие высшие демоны и князья используют колесницы в качестве личного транспорта, в котором скорость и маневренность ценятся не меньше, чем способность причинять красивую боль. Возвышающийся на колеснице всадник также гораздо более узнаваем, а демоны наслаждаются обожанием, ненавистью и ревностью, которые такой статус внушает их меньшим собратьям.

Колесницы искателей используют правила верхового боя (см. стр. 44). Колесница управляется двумя демонетками (см. стр. 357 «**Основной книги правил**») и запряжена двумя скакунами Слаанеш (см. стр. 84). Свведения, представленные ниже, относятся только к повозке; для команды и ездовых животных используется характеристики существа.

Тактическая скорость: 26/52/78/156

Крейсерская скорость: 140 км/ч

Прочность: 17

Броня: 6

Доступность: Уникальное.

Особенности: Размер (6), Землепроходец.

Рубящие лезвия: колесница искателя покрыта клинками, крючками и острыми лезвиями. Когда она совершает действие «Натиск» или «Ударил-отступил», её цель должна пройти **сложную (–20) проверку Ловкости** или получить 1к10 + 5 единиц резаного урона.

Непревзойденная грация: маневренность этих боевых машин и их команды настолько велика, что они могут совершать, казалось бы, невозможные маневры. Когда колесница искателя выполняет действие «Ударил-отступил», и команда демонеток и ездовые животные могут совершить одну атаку по цели.

Новые правила: Колесницы

У колесниц есть несколько особых правил, помимо обычных правил для живых верховых животных (см. стр. 44):

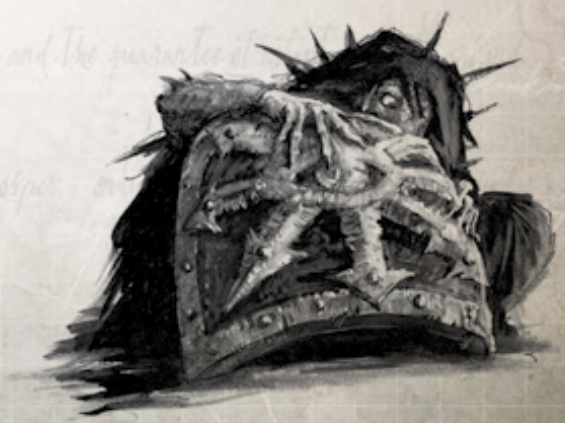
Колесницы перемещаются, используя показатели Передвижения, указанные для структурированного времени. Для путешествий на большие расстояния у них есть крейсерская скорость.

Всадники всегда могут сражаться с любыми противниками, атакующими в ближнем бою, но скакуны могут атаковать только, если противники находятся прямо перед ними.

У колесниц есть показатели Брони и Прочности корпуса. Броня защищает колесницу от урона, так же как носимые доспехи оберегают обычных персонажей. Весь урон, не поглощённый броней, вычитается из Прочности. Для восстановления Прочности колесницу необходимо отремонтировать (см. ниже). Как только колесница получает урон, равный её Прочности, она уничтожается.

Еретики могут пройти **тяжёлую (–20) проверку Техпользования или Ремесла (Оружейник)**, чтобы отремонтировать повреждённую колесницу (восстанавливая одно очко Прочности, плюс ещё два за каждую степень успеха), хотя такое обслуживание часто занимает часы. Уничтоженные колесницы тоже можно отремонтировать, но проверка будет напряжённой (–40) и может быть предпринята только один раз.

Если половина ездовых животных, впряжённых в колесницу, будет убита, тактическая скорость колесницы уменьшится вдвое (округлять вниз). Пока живо хотя бы одно, колесница пользуется всеми обычными умениями, талантами и особенностями для передвижения.



АДСКИЙ СВЕЖЕВАТЕЛЬ

Hellflayer

Эти разрушительные и внушающие страх боевые машины – обычное явление на улицах Раскаяния и других миров, где Слаанеш стремится расширить свое присутствие. По внешнему виду похожий на колесницы искателей адский свежеватель – это устрашающая стена из вращающихся клинков, которую тянут за собой два скакуна и ведёт в бой команда из трёх демонеток. Адский свежеватель – орудие устрашения и массового уничтожения, и служит опорой армий Тёмного князя, хотя так было не всегда.

В давние времена адские свежеватели измельчали и рубили поля трупов, оставшиеся после битв в царстве Слаанеш. Хаотичный и благоговейный вид этих полей оскорбил стремление Слаанеш к абсолютному совершенству, и поэтому он отправил свежевателей отмывать грязь. Такое занятие не могло принести никаких ощущений или стимуляции, и поэтому демонетки двора Слаанеш посчитали это наказанием. Вскоре слуги начали уставать от своего долга и стали искать более эффективное применение своим талантам.

Одна команда адского свежевателя решила отвергнуть волю Слаанеш и пустила свою машину в бой. Упрямые демонетки направили свежевателя в плотные ряды врага, устроив неописуемую бойню, когда вращающиеся клинки прорывались сквозь врага. Пока заколдованные лезвия пронзали плоть и отрубали конечности, команда упивалась болью и страданиями, которые они причинили каждой демонетке, привязавшей свою сущность к посеребрённой стали. Волны экстаза захлестнули демонов, когда они ощущали каждый разрыв и каждый порез. Этот восторг подталкивал их к ещё большим актам насилия, затерявшимся в океане криков и вырезанной плоти. Их жажда битвы стала так велика, что они легко сломили врага и принесли победу своему богу.

Когда битва закончилась, гнев Слаанеш был велик, поскольку ни одна из Губительных сил не терпит неподчинения. Тем не менее, Князь был очень доволен разрушениями, которые учинил свежеватель, и заявил, что с тех пор право ездить на них будет привилегией и знаком высокого положения, права первыми вступить в бой с противником и последним покинуть битву. Что касается взбунтовавшегося экипажа, то о них мало что известно, но легенды говорят, что Слаанеш превратил их в живые статуи, лишённые способности чувствовать, но вечно вынужденные смотреть на то, что у них было отнято.

Адские свежеватели используют правила верхового боя (см. стр. 44). Экипаж состоит из двух демонеток (см. стр. 357 «Основной книги правил») и великой чаровницы (демонетка с +10 к Ближнему бою, Силе и Ловкости). Адский свежеватель тянут два скакуна Слаанеш (см. стр. 84). Сведения, представленные ниже, относятся только к повозке; для команды и ездовых животных используется характеристики существа.

Тактическая скорость: 26/52/78/156

Крейсерская скорость: 140 км / ч

Прочность: 17

Броня: 6

Доступность: Уникальное.

Особенности: Размер (6).

Кромсатель плоти: гигантских вращающихся лезвий адского свежевателя почти невозможно избежать. Они наносят ужасные раны тем, кому не повезло попасть в них. Когда адский свежеватель совершает действие «Натиск» или «Ударил-отступил», цель должна пройти тяжёлую (–20) проверку Ловкости или получить 2к10 + 5 единиц резаного урона. Если цель проваливает эту проверку на четыре или более степеней, она оказывается в ловушке внутри адского свежевателя и будет продолжать получать такой же урон, пока не сможет сбежать – для этого нужно пройти **сложную (–10) проверку Силы или Ловкости**.

Аромат душ: экипаж из демонеток получает силу от бойни, которую устраивает свежеватель, и становится всё быстрее и смертоноснее с каждым ударом. Если адский свежеватель наносит хотя бы одну рану по правилу Кромсатель плоти, его экипаж получает талант Молниеносная атака на оставшуюся часть этого и весь следующий ход. Если же за правило Кромсатель плоти наносится 10 или более ран за один ход, команда получает талант Молниеносная атака и может перебрасывать любые промахи атаки до конца этого хода и всех последующих.

Непревзойдённая грация: манёвренность машины и её команды настолько велика, что они могут выполнять, казалось бы, невозможные маневры. Когда Адский свежеватель выполняет действие «Ударил-отступил», и команда демонеток и ездовые животные могут совершить одну атаку по цели.

ГИБЕЛЛИН

«Вы спросите, достаточно ли этого? Никогда не бывает!»

– Беней III

Гибеллин – прекрасная планета, выхваченная вместе своим миром-близнецом Гвельфом из Звезд Гало при рождении Вихря и по сей день терзаемая бесцельными битвами. Эта планета-кузница, расположенная недалеко от Седьмого антецидуала, рядом с К'Салом, останками «Кассеркратча» и Гвельфом, может похвастаться самыми изощрёнными орудиями войны в Сумеречных мирах. Пусть обитатели Бранных лун Талакса и других планет утверждают, что творения Совета свободы уступают им в качестве, но многие в желающие получить преимущество на поле битвы обращаются именно к владыкам Гибеллина.

РАЗДЕЛЕНЫ ПРИ РОЖДЕНИИ, ОБОСОБЛЕНЫ ПО ВЫБОРУ

Гибеллин когда-то делил систему со своей планетой-близнецом Гвельфом. Более того – обеими мирами владела одна династия – клан Мейнлока. Лорд и леди Мейнлока правили мирами, хотя обязанности не позволяли им видеться постоянно. При рождении Вопящего вихря семья была разделена – лорд Мейнлока оказался на Гвельфе, а его леди – на Гибеллине. Искалеченный силой первого вздоха Слаанеш, Гвельф был заброшен дальше в Вихрь и остался без солнца, что грело его. Гибеллину, который также был захвачен водоворотом, повезло больше: он двигался медленнее и сохранил тепло поверхности.

В Вихре две планеты стали различны во всём, а их общее будущее было погублено немедленно разгоревшимся соперничеством. Что именно тогда произошло, до сих пор неизвестно точно. Гибеллинцы утверждают, что лорд Мейнлока предпочёл обретённую на Гвельфе новую жену старой, а потому проводимые им поиски мира-близнеца были скорее показными. Однако ни одна из сторон не оспаривает, что итогом стало взаимное недоверие и открытая вражда между народами. Клан Мейнлока, когда-то являвшийся единой королевской семьёй, теперь состоит из двух отдельных группировок: гиббелинского Совета свободы и двора Повелителя ям на Гвельфе. Сейчас у них мало общего, если не считать взаимного негодования и враждебности, которые привели ко многим битвам, в которых ни одна из сторон не могла выиграть. Столетия конфликта привели обе стороны в состояние вечно шаткого перемирия, которое никто не назовёт миром.

Поскольку открытые войны стали редкостью, Гибеллин восстановил своё величие и зарекомендовал себя как мощную торговую и политическую державу. Разделённые на пять полуавтономных городов-государств, члены клана Мейнлока с легкостью управляют миллиардами жителей. Их подданные проводят свою жизнь в состоянии постоянной радости и удовлетворения, что «отчасти» связано с мастерством их правителей.

Простолюдинам вживляется сенсорный имплантат, непосредственно связанный с правящей верхушкой Мейнлока. Поскольку благородные люди испытывают доведённые до чрезвычайного уровня эмоции, они передаются их подданным на более низком уровне. На протяжении тысячелетий в такую аугметику добавлялись и улучшались средства защиты от отрицательных эмоций, так что теперь населения достигают только приятные эмоции. Получающееся в результате счастье и преданность правящей семье не знают равных в Вихре – гибеллинцы светятся от чистой радости и с энтузиазмом стремятся обеспечить такое же счастье тем, кто правит городами-государствами, а также их Императору, совокупно известным как Совет свободы. Совет, в свою очередь, следит за тем, чтобы подданные испытывали только самые яркие эмоции – куда как более надёжный залог преданности, нежели просто деньги или другие физические ценности.

СОВЕТ СВОБОДЫ

Правящий планетой совет состоит из потомков клана Мейнлока, а это означает, что благополучие планеты зависит от желаний и потребностей одной семьи. В сорок первом тысячелетии это нормально, но именно эта династия крайне параноидальна и одержима новшествами. Технологии, мода, еда, ощущения – только свежее и необычное может удовлетворить желания Мейнлока. Каждая новая игрушка, безделушка, переживание или занятие приносят удовольствие очень недолго, быстро наскучивает и требует большего. Эта ненасытная потребность довела клан не только до абсурдных расходов и опасностей, но и до объявления войны.

Нынешний император – Беней IV, 216-й прямой потомок императрицы. Беней на несколько десятилетий старше любого члена Совета свободы и превратил Великую игру в главное культурное событие Сумеречных миров. Однако допуск других планет к этому празднованию совершенно точно связан не с добрососедской любовью и восхищением. Император разработал план, что позволит как проще и легче забрать то, что ему не принадлежит ему. Во время Великой игры улицы всех пяти королевств заполняют идеи, технологии и стимулы всех типов, а Совет использует это время, чтобы заполучить агентов среди слуг, наложниц и рабов своих соперников. Сильнее всего клан Мейнлока жаждет того, чего у него ещё нет. Если желаемое не даётся даром, они строят всё более коварные и распутные планы, чтобы заполучить это.

Совет по праву прославился тем, что крал, выкупал и выуживал секреты, вместо того, чтобы тратить время и силы на разработку новых методов и идей. Беней и его родственники руководят обширной сетью агентов на планетах Вихря. Гибеллин вечно завидует чудесам других миров и вечно стремится овладеть ими, чтобы утолить свой нескончаемый голод к новому и необычному.

Агент Совета (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
34	38	34	34	42	36	42	31	41	10

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 15
Броня: ячеистый плащ (руки, корпус, ноги 4)
Общий БВ: 3
Умения: Бдительность (Вос) +10, Обаяние (Общ), Торговля (Инт), Обыденное знание (Вопящий вихрь) (Инт), Обман (Общ), Уклонение (Лов)+10, Дознание (Инт), Языкознание (Низкий готический) (Инт), Навигация (Планетарная) (Инт), Управление (Наземная техника) (Лов), Парирование (ББ), Проницательность (Вос), Скрытность (Лов), Техпользование (Инт).
Таланты: Всё видавший, Быстрое выхватывание, Парное оружие (Рукопашное и Стрельба), Непримечательный.
Особенности: нет.
Оружие: силовой кинжал (холодное, 1к10+6 Э; ББ 5; Силовое), ручная пушка (пистолет, 35м, О/-/- ,1к10+4 У; ББ 2; Маг 5, 2 ПД)

Великая игра

Раз в шесть лет в Вечных королевствах проходит празднование, известное как Великая игра. Хотя его истоки восходят к гражданской войне на планете и разрушению Гнози, нынешнее празднование затмевает всё, что было известно ранее. Вначале Игра была шансом для лучших воинов доказать силу своего государства и заполучить право на голос потерянного королевства на следующие шесть лет.

Всё проходит на огромных аренах, достаточно больших, чтобы вместить всё население. Предыдущий победитель также принимает участие в мероприятии. Чтобы получить больше удовольствия от боя, арены зачарованы на то, чтобы передавать всё, что переживают воины, зрителям. Так прошли сотни Великих игр, но массы начали уставать от эмоций смертных, и потому на арену выходят демонические машины. Когда машина наносит удар, наблюдатели ощущают напор убийства, чуют горящую плоть демона и ощущают мучительную агонию, смакуя ощущения, непостижимые для смертных умов. Эти экстремальные эмоции дают отдушину для людей, тщательно ограждённых от всего, кроме разрешённых чувств. Арены вызывают такой уровень боли восторга, что пресыщаются даже самые страстные.

Если и этого недостаточно, есть ещё кое-что. Вместе с Игрой начинается праздник, во время которого вся планета превращается в грандиозное развлечение, которое может длиться месяцами. Все улицы заполнены едой, напитками, веществами и впечатлениями, возбуждающими чувства и подавляющими чувствительность. Все дома открыты, и ничего не запрещено.

Для многих сенсорное буйство настолько подавляюще и чуждо, что они впадают в кататонию. В конце праздника, население Гибеллина обычно тратит несколько недель на выздоровление, многие перебравшие со стимуляторами жители страдают от ломки. Тем не менее, как только празднество будет завершено, народ начинает нетерпеливо ждать следующего, зная, что ничто не может сравниться с излишествами Великой игры.

Особенности демонических машин

Демоническя машина (+X): это существо представляет собой сплав демона и машины, неразрывное и ужасающее смешение технологий и колдовства, делающее плод такого союза устойчивым почти к любому оружию. Демоническая машина обладает особенностями Потустороннее и Порождение кошмаров, а также невосприимчива к Страху, Оглушению, Безумию, Ядам и Болезням и Подавлению. Колдовские руны, что удерживают машины единым целым, защищают её от психосил, воздействующих на разум – они не работают против демонических машин. Кроме того, бонус Выносливости у такой машины вырастает на +X, но психосилы, наносящие прямой урон, а также психосиловое и освящённое оружие игнорирует эту прибавку.

Демоническая топка: один раз за сцену демоническая машина может полностью перебросить бросок на урон. Если в результате переброса на любой из костей выпадает 9 или 10, за каждую девятку или десятку машина получает 1к5 ран.

Особенности демонических машин Слаанеш

Сенсорная перегрузка: демоническая машина оснащена мерзкими устройствами, подавляющими чувства врага; стробоскопами, вещателями, из которых звучат панихиды, и даже испускателями феромонов. Всё это дезориентирует и сбивает с толку противников. Если у пытающегося атаковать машину врага нет особенностей «Потустороннее» или «Машина», он должен пройти **тяжёлую (–20) проверку Восприятия** перед тем как атаковать; при провале он полусчает Оглушение на один ход от переизбытка ощущений.

Усыпляющий мускус: машину окружает неземной приятный запах, защищающий её в ближнем бою. Любая живая цель, сражающаяся с демонической машиной в ближнем бою, должна пройти сложную (–10) проверку Выносливости или подвергнуться эффектам из таблицы 5–1: Эффекты галлюциногенов на стр. 150 «**Основной книги правил Black Crusade**». Все существа, невосприимчивые к контролю разума, невосприимчивы и к этому эффекту.

Шёпот иллюзий: Слаанеш стремится подчинять и даёт обещания величия в обмен на рабскую преданность. Вокруг машины можно услышать шёпот этой лжи. Любое существо в пределах 30 метров от демонической машины должно пройти **тяжёлую (–20) проверку Силы воли** или получить 1к10 очков Порчи и лишиться возможности действовать, поскольку околдовано иллюзией собственного величия.

ОСТРОВА ГНОЗИ

Самое отдалённое из шести королевств, Гнози, превратилось в выпотрошенную оболочку былой славы. Когда-то, одна из самых продвинутых экспериментальных кузниц на планете, она также была одной из самых безопасных тюрем, и именно там после первой войны с Гвельфом был заключён сам Повелитель ям. Всё, что осталось, – это сломанные шпили и разрушенные основания. Многое было выжжено дочерна во время ужасающего конфликта, но теперь заросло прекрасными цветами и приторно-сладкими виноградными лозами. Под землёй ходят истории о скрытых твердынях, богохульных исследованиях и нечестивых ритуалах, разносящихся эхом из подводных пещер и окружающих рифов, призывающих неосторожных приблизиться и вкусить неограниченную силу. Призрачное эхо, фантомные энергетические шипы, неповоротливые механические существа и сообщения о пеленгации древних гнозийских судов подогревают опасения Совета свободы, что нечто уцелевшее желает вернуться и отомстить. Это никак не помогает держать подальше агентов Гвельфа и третьих сторон, что пытаются исследовать эти мутные воды и подводные пещеры. Хотя некоторые реликвии и оружие Гнози являются лишь останками прошлого, считается, что на островах уцелело многое иное, увлекающее неосторожных в хранилища.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ МАШИНЫ

Демонические машины – причудливый и пугающий гибрид механической изобретательности и порождённого тёмными силами безумия. Удержание пульсирующей ярости демона внутри металлического тела требует крепких оков, соблазнительной приманки и кровавого жертвоприношения. Каждая конструкция – это тюрьма и новое обличие для демона, связанного службой новому хозяину, но обладающего физическим телом, которое в ином случае было бы тяжело поддерживать.

Совет Свободы специализируется на привлечении и соблазнении демонов, заставляя их добровольно вселяться в машины. Полагаясь на гедонистические излишества и жертвоприношения, кузницы Вечных королевств создают машины, не только смертоносные, но и прекрасные и ужасные внешне. Многие получают удовольствие от сражений во время Игры, но некоторые сбегают, чтобы бродить по мертвым островам Гнози. Кузни Гибеллина, однако, далеко не единственные, кто производит такие творения, поскольку многие военачальники жаждут демонических машин.

- Демонические машины имеют характеристики, так как они считаются разумными существами, а не механическими транспортными средствами.
- Все демонические машины обладают особенностью Демоническая машина (см. стр. 90).
- Любые связанные с машиной «члены экипажа» технически являются частью конструкции и не могут быть целями для атак.
- Демонические машины имеют Размер (Огромный) (7) или больше.

Если машина получает какой-либо критический урон, то ущерб получают не только механические узды, но и механизм, удерживающий демона. По мере того, как узы слабеют, демон может разорвать свои оковы и начать

Таблица 3-9: Критический урон демонических машин

Очки урона	Результат
1-3	**Отвлечение**: демон впадает в ярость от того, что враг смог задеть его, и должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли**, чтобы воспротивиться желанию обрушить свою следующую атаку на того, кто его ранил. Если демон уже сражается с этим врагом, он должен будет поразить эту цель всем оружием, что у него есть.
4-6	**Разрушение брони**: атака лишает машину части брони и защитных рун. Снизьте значение Брони на 1к10. Кроме того, все следующие критические попадания получают бонус +2 при бросках по этой таблице. Если машина получит несколько таких попаданий, эти бонусы +2 будут складываться. Также бросьте 1к10. Если выпадет 9 или 10, то любой щит (например, Сенсорная перегрузка) теряется и больше не даёт защиты.
7-8	**Орудие повреждено**: случайным образом выберите одно оружие демонической машины. Именно в него приходится вражеская атака. Конечно, демоны не настолько устойчивы как титаны, но способны позаботиться о себе. Бросьте 1к10. Если выпадет 7 или больше, оружие можно будет использовать в следующем раунде. Если выпадет 6 или меньше, орудие можно будет починить лишь вне боя.
9	**Сквозное попадание**: мощный удар пробивает броню машины и позволяет демону почувствовать близость материального мира. Уменьшите Броню машины на 1к10 и запишите ей ещё 2к10 единиц урона. Также это попадание пробивает корпус – бросьте 1к10 ещё раз. Если выпадет 9 или 10, демон окажется на свободе!
10	**Демон на свободе**: атака оказалась достаточно сильна, чтобы полностью разрушить машину и лишить её способности удерживать демона. С точки зрения игровой механики, машина полностью уничтожается, а демон воплощается в тварном мире. Внезапный прорыв энергии Варпа вызывает взрыв с радиусом 2к10 × 10 метров, который оставляет кратер. Каждый, кого задел взрыв, получает 5к10+10 единиц энергетического урона, от которого не спасает Броня (если только она не усилена оберегами от воздействия психических способностей). Этот урон уменьшается на 2 очка за каждые полные десять метров между пострадавшим и центром взрыва. Также по решению мастера взрыв может наносить лишь 2к10+5 единиц урона, но освобождать демона из его оков – он может предложить персонажам отблагодарить их или сразу броситься бой – зависит от Принадлежности самого демона, персонажей, окружающих НИП и приключения.

управлять машиной самостоятельно. Если демон полностью освободится и нарушит целостность машины, он, скорее всего, обрушит свою немалую мощь на всех вокруг. Если демоническая машина получает критический урон, обратитесь к таблице 3-9: Критический урон демонических машин, чтобы определить, что и как было повреждено.

Если принадлежность определённой машины к одной из Губительных сил не указана, значит она может принадлежать любой из них и иметь любую характерную для этого бога Хаоса особенность. В дополнениях **Tome of Fate** и **Tome of Blood** перечислены особенности демонических машин Тзинча и Кхорна, а **Tome of Decay** содержит комплексную систему создания таких машин.

ДРАКОН ХАОСА

Heldrake

Возможно, такие драконы – это самое свирепое из возможных сочетание космического десантника и демона. Это чудовище – идеальное летающее орудие разрушения. Подобно летучим мышам цепляющиеся заднице легионных кораблей, эти огромные хищники отделяются при спуске на орбиту, и несутся вниз, намереваясь уничтожить любую возможную воздушную угрощзу, а потом броситься на других жертв. Хотя драконом почти целиком управляет демон, внутри находятся остатки бывшего пилота, который могут только кричать в ужасе от того, кем он стал, издавая неземной вой, исходящий из пасти зверя.

Дракон Хаоса (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
48	33	55	12 62	38	31	47	42	--	--

Скорость передвижения: 18/36/54/108 (6/12/18/36)
Количество ран: 48
Броня: машина (всё по 12)
Общий БВ: 12
Умения: нет
Таланты: нет
Особенности: Демоническая машина (+6), Демоническая кузница, Машина (12), Размер (8), Летун (18), Парящее(6).
Оружие: автопушка «Аид» (тяжёлое; 300 м; 3/6/12; 3к10+8 У; ББ 6; Опустошительное [4]; Шквальное) или злогнемёт (тяжёлое; 45 м; О/-/-; 2к10+3 Э; ББ 6; Огненный дождь†, Опустошительное [3], Зажигательное, Распыляющее), когти (холодное; 2к10+10 Р; ББ 4; Бритвенной остроты, Разрывающее), крылья (холодное; 3к10+5 Р; ББ 6; Опустошительное[7], Падение метеором††).
Огненный дождь†: проверки Уклонения от злогнемёта получают штраф -20.
Падение метеором††: если дракон в предыдущем раунде двигался с помощью особенности Летун, он может пойти на таран и рассечь противника острыми краями крыльев. Дракон не должен быть вовлечён в ближний бой в этом или предыдущем раунде. Проведите атаку по общим правилам; все проверки Уклонения от неё получают -10. После этого дракон получает преимущества таланта Трудная мишень, но не может использовать своё стрелковое оружие.

ДЕЦИМАТОР

Decimator

Это пропитанное Варпом громадное чудовище, созданное из технологий древних людей и ксеносов. В отличие от дредноутов космических десантников, в «Дециматорах» нет даже признака былой жизни. Внутри обитает лишь демон, желающий уничтожения своих врагов и разрушения их творений. Хотя они и редки в Вихре, их число постепенно растёт. Чемпионы Тёмных богов предвещают, что это знак того, что их время приближается, и стремятся завербовать падшие машины в свои легионы.

Дециматор (Босс)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
38	38	8 54	14 60	30	32	42	37	--	--

Скорость передвижения: 6/12/18/36
Количество ран: 48
Броня: машина (всё по 22).
Общий БВ: 14
Умения: Уклонение (Лов), Запугивание (СВ)+10.
Таланты: Амбидекстрия, Бугрящиеся бицепсы, Бесстрашие, Стрельба от бедра, Меткий стрелок, Быстрое выхватывание, Выбор цели, Парное оружие (Рукопашная, Стрельба).
Особенности: Автостабилизация, Демоническая машина (+8), Страх (2), Демоническая кузница, Машина (22), Размер (7), Коренастый, Сверхъестественная Сила (+3).
Оружие (выберите два): осадная клешня (холодное; 2к10+8 Р; ББ 7; Оружие прорыва†, Силовое поле, Разрывающее) со встроенным тяжёлым огнемётом (тяжёлое; 30 м; О/-/-; 1к10+8 Э; ББ 5; Маг: 10; 2 ПД, Зажигательное, Распыляющее), мясницкая пушка (тяжёлое; 300 м; О/3/-; 3к10+8 Э; ББ 4; Маг: 30; 1 ПД, Опустошительное [2], Проверенное [3], Надёжное), сжигающий души гранатомет (Тяжёлое; 80 м; О/-/-; 2к10+8 Э; ББ 3; Маг: 6; 2 ПД, Взрыв [8], Оглушающее [2]), шквальный лазер (Тяжёлое; 300 м; -/-/6; 2к10+10 Э; ББ 5; Маг: 60; 2 ПД, Проверенное [2]).
†**Оружие прорыва**: если дециматор пробивает стену или другое укрепление, он автоматически стреляет из встроенного в когти тяжёлого огнемёта. Враги в пределах четырёх метров от пробоины автоматически получают урон от тяжёлого огнемёта, не имея возможности Уклониться, так как всё вокруг заливает горящий прометий.

ДУШЕГУБ

Soul Grinder

Душегубами называют демонические машины в их предельной форме – буквальном слиянии машины и демона. На пепельных равнинах, за пределами Кузни душ, демоны сражаются за шанс слиться с металлическим телом, в которой они смогут дольше существовать в материальном мире. Душегуб выглядит как порождённый Варпом кентавр – он ходит на паучьих металлических ногах, напоминающих лапы осквернителей, а его верхняя часть состоит из туловища могущественного демона. Одно только присутствие душегуба воплощает облик разгневанных богов, в то время как пушки и гигантские когти устраняют любые препятствия на своём пути.

Душегуб (Босс)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
36	36	9 63	12 50	34	35	43	39	17	--

Скорость передвижения: 14/24/42/84
Количество ран: 52
Броня: машина (всё по 20)
Общий БВ: 12
Умения: Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов), Парирование (ББ).
Таланты: Амбидекстрия, Сокрушительный удар, Бесстрашие, Независимое прицеливание, Железная челюсть, Быстрая атака, Парное оружие (Рукопашная и Стрельба)
Особенности: Демоническая машина (+7), Страх (3), Машина (20), Размер (8), Четвероногое, Сверхъестественная Сила (+3).
Оружие: демоническая клешня/клинок (холодное; 2к10+10 Р; ББ 4; Бритвенной остроты), механический коготь (холодное; 2к10+12 Р; ББ 6; Разрывающее, Громоздкое) пушка-жнец (тяжёлое; 180 м; 3/6/12; 1к10+6 У; ББ 2; Опустошительное [3]), огненный сгусток из пушки-пасти (тяжёлое; 45 м;О/-/-; 2к10 Э; ББ 3; Опустошительное [3], Распыляющее, Отравленное), огненный плевок из пушки-пасти (тяжёлое; 210 м; О/-/-; 2к10+5 В; ББ 5; Взрыв [4], Опустошительное [4], Перезарядка , Отравленное).

ХЕМСК АВ'ЛИД

Hemsk Av'Lyd

По слухам, Хемск Ав'Лид был одним из первых военачальников Вопящего вихря. Ныне он представляет собой настоящее воплощение стремления к величию. Легенды о его доблести и победах над ксеносами расходятся по сотням миров, но все рассказывают о его любви вселять ужас во врагов, прежде чем полностью их уничтожить. Он старался подбираться ближе к своим врагам, заходя в этом так далеко, что позволял захватывать себя в плен, просто чтобы почувствовать ужас неприятелей, когда его ловушка срабатывала, и недруги осознавали, что попались. Говорят, такой контраст для Хемска был величайшим наслаждением даже после апофеоза, и что прорываясь через ряды врагов в бою он не перестаёт петь. В отличие от многих других демонов, Хемск воспользовался возможностью стать демонической машиной, чтобы поделиться своими неповторимыми удовольствиями и страданиями с ещё большим количеством жертв.

Ныне Хемск больше похож на ходячую алебастровую скульптуру, чем на боевую машину. У него вращающаяся голова, с одной стороны виден закрытый шлем, а с другой – кричащее лицо. Каждая из четырёх рук держит тонкий клинок, сияющий глубоким пурпурным огнм, и каждая изящно изогнута и гибка. Хемск говорит только своим кричащим лицом. Постоянно издавая гудение, создаваемое дозвуковыми волнами, он приближается к позициям своих противников, чтобы наблюдать и чувствовать их страх. Звук учащенного сердцебиения, запах опорожнения мочевого пузыря и кишечника, вид панически бегущих войск – всё это для сенсоров демонического тела Хемска звучит как симфония. Любого, кто может выдержать его песню, он одаряет взором из закрытого шлема, проверяя их храбрость, и проверку эту прошли немногие.

Хемск Ав'Лид (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
54	36	52 (9)	48 (16)	68 (10)	49	53	68	42	39

Скорость передвижения: 10/20/30/60
Количество ран: 54
Броня: машинный (всё по 30)
Общий БВ: 16
Умения: Х Акробатика (Лов), Бдительность (Вос) +20, Обаяние (Общ)+20, Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов) +20, Запретное знание (Варп, Демонология, Ересь) (Инт), Парирование (ББ) +20.
Таланты: Амбидекстрия, Древний воин, Димахер, Мастер клинков, Бой вслепую, Мастер рукопашной, Трудная мишень, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Калечащий удар, Неумирающий, Запредельная скорость, Мновенная реакция, Спринт, Шаг в сторону, Парное оружие (Рукопашная), Вихрь смерти.
Особенности: Очарование Слаанеш, Демоническая машина (+12), Страх (3), Машина (30), Многорукое (4), Размер (8), Сенсорная перегрузка, Четвероногое, Сверхъестественная Сила (+4), Коренастый.
Оружие: клинки Хемска (холодное; 2к10+9 Р; ББ 6; Сбалансированное, Бритвенной остроты), голос Хемска (тяжёлое; 50м; О/-/-; 2к10+5 Э; ББ 5; Оглушающее [2], Опустошительное [3], Разящее [4], Перезарядка, Распыляющее).

ПОКОРИТЕЛЬ

Subjugator

Когда имперские линейные титаны шествуют по планете, их человекоподобное обличие заставляет принимать их за легендарных гигантов, шагающих на битву в небесах. Нет зрелища контрастнее, чем покоритель, что несётся по полю брани, подобно проворному хищнику, преследующему добычу. Этот чудовищный двуногий зверь, напоминающий помесь скакуна и изверга этот столь же смертоносен, сколь и изящен. Несмотря на более гладкие линии и хрупкое телосложение, покоритель весьма прочен – он способен в одиночку уничтожать танки и пехоту, а затем ускользать от подкрепления. Пушка «Мучитель» способна превращать целые полки в ряды подёргивающихся, стонущих тел, поглощённых собственным экстазом, а адские когти достаточно мощны, чтобы разрывать тяжёлые танки, как жареных ракообразных. Вне Великой игры покорители иногда схватываются со столь же изящными титанами-разведчиками эльдар с умирающих рукотворных миров. Не раз замечали, что когда эти машины сталкиваются, они забывают любые другие цели, лишь бы уничтожить друг друга. Многие предполагают, что такими битвами движет какое-то древнее соперничество – возможно, отголосок Великого падения.

Покоритель (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
44	45	54 (11)	48 (16)	65	40	51	66	--	--

Скорость передвижения: 10/20/30/60
Количество ран: 108
Броня: машинный (всё по 26)
Общий БВ: 16
Умения: Акробатика (Лов), Уклонение (Лов).
Таланты: Амбидекстрия, Димахер, Трудная мишень, Спринт, Шаг в сторону, Парное оружие (Рукопашная).
Особенности: Демоническая машина (+12), Машина (26), Размер (9), Усыпляющий мускус, Сверхъестественная Сила (+6), Шёпот иллюзий.
Оружие: адские когти (холодное; 3к10+11 Р; ББ 4; Разрывающее, Бритвенной остроты), пушка «Мучитель» (тяжёлое; 180м; О/5/10; 2к10+6 Э; ББ 2; Проверенное [3], Надежное, Перезарядка, Мучительная боль†).
†Мучительная боль: любой получивший урон должен пройти сложную (-10) проверку Силы Воли или покориться болезненным ласкам Тёмного князя. Те, кто не прошел проверку, также получают 1к5 уровней Усталости и 1к5+2 очков Порчи, поскольку сочетание экстаза и стыда сильно давит на неподготовленное сознание.

МАЛИГНИЯ

"Непросвещённому легко не заметить истинную красоту Малигнии. Очарование бок о бок с гротеском, блаженство рядом с печалью, восторг, бегущий наперегонки с разочарованием, Малигния – это гобелен ощущений и излишества. Кестокость же мира – лишь приправа для тех, у кого есть глаза, чтобы видеть".

– Севестар Нул, адепт Плотской сферы

Сфера из темнейшего малахита, Малигния красотой посоперничает с любым миром в галактике. Сияя в своём тихом величии, она кружит на самом краю Вопящего вихря, создающего фон разлада за мимолётной красотой планеты. Малигния манит всевозможных еретиков на свою жаждущую поверхность. В короне Сумеречных миров она сверкает как изумруд, обещая прохладную, освежающую передышку от мрачного труда и грязной жизни. Ничто не может быть дальше от истины.

Под пышным пологом джунглей и лесов скрывается интригующая и смертоносная биосфера. Путешественник волен идти куда пожелает, но он берёт свою жизнь в свои руки. Пьянящий аромат самых великолепных цветов способен поразить кого угодно, но только глупый и неосторожный доверит своё выживание самому непостоянному из богов. Каждый дюйм этой прекрасной планеты создан для того, чтобы дразнить и мучить чувства, а также сокрушать всех посетителей, кроме самых сильных и пресыщенных.

Вопящий вихрь изобилует теориями о том, как такая смертоносная коллекция диковин может существовать на столь уникальной и прекрасной планете. Хотя не нашлось доказательств, подтверждающих или опровергающих даже самые дикие утверждения, вряд ли найдётся еретик, называющий Вихрь домом, который бы не придерживался собственной теории о природе Малигнии и дьявольском разуме, который, кажется, скрывается за существованием и размещением каждого кусочка генетического материала, который там встретится.

Наиболее распространённая теория гласит, что Малигния – это просто результат безумной прихоти Губительных сил. Это скучное и сомнительное предположение гласит, что кровожадность Кхорна, интриги Тзинча, разложение Нургла и трепет Слаанеш столкнулись с необузданным Имматериумом Вихря и сформировали эту в высшей степени невероятную драгоценность.

Наиболее параноидальные обитатели Вихря предполагают, что планета когда-то принадлежала великому князю демонов или чемпиону Слаанеш, чья одержимость планетой превратила её в ту смертельную, но прекрасную ловушку, которой она является и сегодня. Идея о том, что одно существо, смертное или бессмертное, может изменить биосферу целой планеты, чтобы заманивать в ловушку неосторожных или пресыщенных, очень любима, а многие поиски Малигнии начинали, чтобы выяснить, кем был этот неведомый демон.

Существует столько теорий о цели столь масштабного акта творения, сколько существует еретиков, способных удивляться. Самые гедонистические не ищут иной цели, чем чистое стремление к личному удовольствию. Другие в кристаллизированных образцах очарования и смерти видят плоды трудов безумного гения, проектирующего самый требовательный и строгий охотничий заповедник. А самые подозрительные из любознательных отступников считают Малигнию цельной ловушкой, созданной специально для того, чтобы заманить могущественного соперника или желанную жертву в объятия ощущений и удерживать до самой смерти. Творец Малигнии так и не был найден, хотя многие пытались приписать эту заслугу себе или кому-то из великих военачальников древности. Однако наиболее вероятным кандидатом является могущественный Сикари Мерзостный, который несколько столетий назад сделал планету своей личной собственностью.

Пути ощущений

Идти по лесам Малигнии без защиты – значит подвергаться сводящей с ума какофонии ароматов. Любой еретик на поверхности, лишённый элементарной защиты органов дыхания, не сможет устоять перед волной ароматов, что действуют подобно наркотикам и другим препаратам.

Незащищённые персонажи, подвергшиеся воздействию соблазнительных ароматов Малигнии, должны немедленно пройти серьёзную (+0) проверку Восприятия или сделать бросок 1к10 по таблице ниже. За каждую степень провала (или успеха, если отступник на самом деле добивается таких ощущений) добавьте +1 к результату. Они действуют так, как если бы персонаж принял дозу указанного препарата. Это не приводит к зависимости, но любая последующая проверка, предпринятая чтобы избежать применения этих веществ, получит штраф -10.

Действие препаратов можно найти в «Основной книги правил Black Crusade» и в разделе «Чрезмерный арсенал» этой книги.

Таблица 3-10: Воздействие флоры Малигнии

к10	Эффект
1-2	Обскура
3-4	Сатрофин
4-6	Мания
7-8	Мерцающая пыль
9	Последний поцелуй
10+	Пугач

ЛЕГЕНДА О МЕРЗОСТНОМ

Легенды утверждают, что много сотен лет назад в Вихре вошёл в силу военный вождь по имени Сикари. Из историй о его возвышении ясно, что он испытывал сильную склонность к Князю удовольствий, поскольку его легенда частично рассказана в шестистах шестидесяти шести строфах знаменитой эпической поэмы к'сальского поэта Фегена Д'Урса «Дитя ощущения».

Это произведение повествует о визите великого военачальника на погружённый во мрак водный мир Фурия, где его армии разгромили несколько экваториальных лоскутных городов, просто чтобы выманить на поверхность одного из великих левиафанов. С тысячами приспешников, воспевающих его величие, Сикари спрыгнул со своего боевого корабля, оседал зверя и путешествовал на нём

через весь мировой океан, пока левиафан, наконец, не пал от истощения. В других строфах рассказывается о первом набеге Сикари на загадочную Пылающую гробницу, дразнящую самой идеей целой планеты, являющуюся огромным замком-головоломкой. Однако, на самом деле вся поэма представляет собой лишь метафору.

Последние строфы рассказывают о растущей страсти к парящим аренам Кёрса. Многие сюжеты относятся к тому времени, когда победы наскучили, а стяжание власти стало худшей формой простого безделья, заставляющей Сикари всё больше и больше стремиться к мимолётным наслаждениям и упоению битвой. Он прибыл на окровавленный Кёрс, чтобы утолить этот новый голод, там его до сих пор помнят, как воина и постановщика, ухитрявшегося превращать каждую схватку в акт восхваления Князя наслаждений. Считается, что именно во время своего пребывания на Кёрсе он и заслужит титул «Мерзостный», и там же познакомился с тёмными эльдар, художниками-ксеносами, которые смогли по-настоящему оценить его навыки и чувство стиля. Хотя «Дитя ощущения» не упоминает об этих жестоких чужаках, ходит множество слухов о нечестивых союзах, скрепленных кровью, и о множестве вакхических ритуалов, которые, как предполагается, связывают легенды о великом военачальнике с этими загадочными ксеносами и по сей день.

В рассказах говорится, что на пике своего могущества Сикари направил своих последователей на Малигнию. Его отряды спустились на планету и очистили её от всех разумных существ. По его приказу среди джунглей вскоре возник дворец такого величия и дерзкого размаха, что весь Вихрь застыл в благоговейном страхе.

Говорят, что обе кузницы Выработок, без ведома друг друга, внесли свой вклад в обстановку этого массивного сооружения. Также ходят слухи, что в создание дворце вложили свой опыт и знания и маги К'Сала. Самые мрачные истории и слухи утверждают, что для этого проекта Сикари хранил в стазисе тела всех существ, которых он когда-либо побеждал. Жуткие легенды гласят, что кости побеждённых были расплавлены, а затем каким-то образом вытянуты в гладкие, плавные, красивые и все же слегка тревожащие линии дворца удовольствий, что получил имя «Гратифакс».

Многие тёмные слухи говорят о участии в строительстве Гратифакса ксеносов, хотя доказательств тому нет. Что ясно, так это то, что дворец, изящный и тонкий, с высокими тонкими башнями и спиральными минаретами, явно изготовлен из какого-то материала, похожего на слоновую кость, который даже теперь не поддаётся никаким попыткам поцарапать или повредить. Несмотря на прекрасный внешний вид, стены выдержали бесчисленные нападения, и очень немногим еретикам удавалось пробить их, чтобы испытать нервирующее гостеприимство обитателей.

К концу строительства, окружающие леса были вырублены и превращены в подобие парка. Свирепых и кровожадных животных и растения включили в ландшафт, чтобы обеспечить прекрасный вид из широких окон дворца, и в продуманную, многоуровневую систему обороны резиденции. Яростная эффективность местных форм жизни была такова, что Сикари стал использовать их для обучения собственных воинов и стражей.

В оборонительную конструкцию дворца было встроено огромное количество немыслимо древних пустотных щитов, извлечённых из внутренностей побеждённых

боевых кораблей с полудюжины миров. Благодаря какому-то странному колдовству излучатели и машины, приводящие в действие эти щиты, были неразрывно связаны с жизненной сущностью стражей дворца, так что они не могут отказать, пока дворец защищён. Эти щиты сделали дворец, территорию и окружающую местность почти непроницаемыми для нападения с орбиты, не мешая виду на хаос Вихря над головой. Стены и залы Гратифакса охраняют легионы автоматизированных оборонительных сооружений – от древних имперских осадных орудий до самого эзотерического и колдовского оружия. Как правило, эти огневые точки управляются безмозглыми существами, во многом похожими на лоботомированные имперские автоматоны, за исключением того, что эти слуги якобы были врагами Сикари, которых телесно и духовно калечили в казематах под Гратифаксом, до тех пор, пока они сам не начинали умолять палачей лишить их человечности и встроить в систему защиты дворца.

Последней линией обороны Сикари Мерзостного и его самым продолжительным вкладом в тайны Вопящего вихря была группа ведьм-наложниц, которые, по слухам, всё ещё обитают в пустых залах огромного дворца. Призрачные существа, обладающие непревзойденной эфемерной красотой, они были пойманы в ловушку, чтобы вечно бродить по Гратифаксу. Если верить рассказам, ведьма-наложница может освободиться из адской тюрьмы собственного тела только, когда её обнимет искренне влюблённый поклонник. Каждая наложница, по-видимому, обладает признаками обоих полов или ни одного вовсе, но всегда пугающе

привлекательна для всех, кто её видит. Самые мрачные слухи говорят, что под хитроумной иллюзией скрывается истинное лицо – ужасное, искажённое отвратительной психохирургией и ритуалом, с содранной кожей, срезанным мясом и массивными, толстыми шунтами, погружёнными прямо в мозг, чтобы задействовать природные силы, но держать органы чувств притуплёными, не отвлекающимися на пробуждённые варп-чувства.

Что именно получили наложницы за боль и страдания, неизвестно. Однако часто звучит предположение, что они должны обладать некоторой способностью затуманивать разум тех, к кому приближаются, и таким образом скрывать свою истинную, отвратительную внешность до тех пор, пока не смогут напасть или попытаться соблазнить врага, предложив ласку, которая может освободить от мучений. Учитывая, что Сикари Мерзостный пропал без вести много сотен лет, но ведьмы-наложницы всё ещё стоят на парапетах и охраняют ворота, ясно, что помимо любых других даров, которые могут искупить их состояние, Сикари смог передать им сомнительную форму бессмертия.

Самым изысканным элементом тяжёлого положения ведьма-наложниц является то, что, согласно легендам, они пошли на преображение добровольно – такова была их любовь к Сикари и силе, которой он обладал. Каждой ведьме было позволено сохранить все воспоминания об этом, чтобы их вело непреодолимое побуждение защищать военачальника и всё, что ему было дорого, даже собственный разум безмолвно протестует, погружённый в вечность сожаления.

Сикари исчез после последней экспедиции к Пылающей гробнице. Предполагается, что первая неудача терзала его десятилетиями, и он больше не смог выносить эту изысканную пытку. Оставив позади почти все сокровища, Сикари Мерзостный исчез из реальности и ушёл в легенды. Теперь дворец удовольствий Гратифакс занимает уникальную нишу в экосистеме приманок и ловушек, коей является Малигния. Бесчисленные военачальники и колдуны спустились на планету в попытке завладеть сокровищем. Свидетельств успешных попыток нет.

Ведьма-наложница (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
32	40	37	36	33	40	37	45	20	08

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 12
Броня: шёлк и цепи (всё по 2)
Общий БВ: 3
Умения: Акробатика (Лов), Обман (Общ), Уклонение (Лов).
Таланты: Кошачье приземление, Мастер рукопашной, Неистовый натиск, Молниеносные рефлексы, Подражатель, Пси-рейтинг (3), Парное оружие.
Оружие: вуаль мучений (холодное; 3 м.; 1к10+4 Р; ББ 0; Калечащее [2], Гибкое, Отравленное [1]), ужасные когти (холодное; 1к10+3 Р; ББ 1; Отравленное [2]).
Снаряжение: тонкие шелка и замаскированное в украшениях оружие.
Психосилы: Уловка.

СОЗДАНИЯ МАЛИГНИИ

Не исключено, что обитатели Малигнии были созданы ради нетрадиционной красоты и смертоносности. За мозаикой существ, растений и ландшафта скрывается непристойная эстетика, которая говорит о какой-то высшей силе или разуме, подчиняющем всю планету своей гнусной воле, и многие могущественные существа прибывают на Малигнию из-за сенсорной перегрузки, которую может предложить её многоуровневая биосфера.

Для неосторожных же планета представляет собой настоящий калейдоскоп смертей. Немногие планеты могут предоставить столько оригинальных способов умереть: от существ, которые имитируют свою добычу и источают феромоны, до хищников, которые питаются эмоциями и высасывают все чувства жертв, прежде чем бросить их иссохшие тела на лесную подстилку.

Одно из самых пугающих и коварных существ, обитающих в лесных тенях, – это ползучая смерть, форма плесени или грибка, которая превращает всё, к чему прикасается, в идеальную будто бы ониксовую статую. Процесс, однако, занимает много лет, в течении которых жертва прекрасно осознаёт происходящее, испытывая ужасную боль от собственной медленной смерти. Нервы умирают по одному, оставляя после себя безжизненную статую, метафору самоубийственной глупости. Всего одной капли или пушинки достаточно, чтобы погубить практически любой живой организм, а клеточное заражение происходит так быстро, что даже полное удаление изначально инфицированной конечности бесполезно.

Заражённых почти сразу захлестывает волна сокрушительной безнадёжности, ибо они осознают свою окончательную судьбу, но ползучая смерть не позволяет им поддаться этому отчаянию. Благодаря малопонятной эмпатической связи грибок заставляет добычу стремиться к выживанию, часто доводя её до ненасытного безумия и вознаграждая такое поведение искусственно вызванным восторгом. Как только носитель умирает, погибает и сама ползучая смерть, так что большинство жертв окружающие стремятся изолировать или просто прикончить, если только не ходят насладиться последними мгновениями жизни несчастных.

Ползучая смерть – излюбленная форма убийства в Вопящем вихре, хотя почти всегда вызывает неодобрение окружающих из-за вирулентной природы. Ходят слухи о некоторых порочных душах, так далеко зашедших по пути излишеств, что их измученные умы не могут представить большего опыта, чем боли и беспомощности собственной неминуемой, медленной смерти.

РАЗДУВШИЙСЯ САБЛЕЗУБЫЙ ЛЕВ

В реках и болотах Малигнии обитают существа, считающиеся одними из высших хищников планеты – раздувшиеся саблезубые львы. Тело существа огромно, оно легко скрывается среди камышей и прибрежных цветов небольших рек, в изобилии текущих по планете. Массивное, опухшее тулово совершенно лишено волос, его кожа мягкая и розовая, как девичья щека, что, как правило, приводит в замешательство многих будущих жертв.

Хотя такой зверь неторопливый и методичен, он способен с невероятной быстротой бросаться из засады, обрушиваясь на врага когтями, длиной с меч и полной пастью острых как бритва клыков, способных пробить самую тяжёлую керамитовую броню. Несмотря на размеры льва, в родной среде обитания такого зверя чрезвычайно трудно обнаружить, а привычка нападать из засады обычно позволяет ему пользоваться преимуществом внезапности. Многие легендарные воины, прибывшие в Малигнию в поисках славы, погибли от когтей невзрачного речного жителя.

Раздувшийся саблезубый лев (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
38	--	10 61	10 52	18	18	41	15	15	--

Скорость передвижения: 8/16/24/48
Количество ран: 50
Броня: толстая шкура (всё по 4)
Общий БВ: 10
Умения: Бдительность (Вос), Скрытность (Лов) +30.
Таланты: Сокрушительный удар, Обострённые чувства (+20), Молниеносные рефлексы, Запредельная скорость, Ураганный натиск, Парное оружие.
Особенности: Зверь, Свирепый натиск, Смертоносное природное оружие, Природная броня, Четвероногое, Размер (6), Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+5).
Оружие: когти (холодное; 1к10+10 Р; ББ 4; Бритвенной остроты), пасть (холодное; 1к10+10 Р; ББ 6; Бритвенной остроты, Отравленное[4]).

ТЕНЕВОЙ МУЧИТЕЛЬ

Это высший хищник на большей части Малигнии, чья смуглая шкура и тонкий мех служат для маскировки в мрачных сумерках охотничьих угодий. Считается, что это какая-то форма местного примата, о чём говорят противопоставленные большие и цепкость остальных пальцев, а также когти размером с кинжал, защитить от которых может только самая надёжная броня.

Однако теневой мучитель – не просто опасный хищник. Подобно многим другим обитателям Малигнии, он по крайней мере частично питается эмоциональными миазмами жертвы, для чего может многие мили преследовать её, постоянно издавая малозаметные звуки, что не позволяют жертве забыть о враге, но недостаточные, чтобы она решилась дать отпор. Постоянное внимание хищника не только ослабляет жертву в миг атаки, но и, похоже, каким-то образом «кормит» существо.

Теневой мучитель (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
50	20	6 48	8 42	43	25	35	21	15	--

Скорость передвижения: 4/8/12/21
Количество ран: 12
Броня: толстая шкура (всё по 2)
Общий БВ: 8
Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос), Уклонение (Лов), Скрытность (Лов) +30.
Таланты: Плечом к плечу, Быстрая атака, Парное оружие.
Особенности: Смертоносное природное оружие, Природная броня, Сверхъестественная Сила (+2), Сверхъестественная Выносливость (+4).
Оружие: зубы и когти (холодное; 1к10+6 Р; ББ 2; Калечащее, Разрывающее).
Оно чует твой страх: каждые пятнадцать минут, в течение которых теневой мучитель преследует персонажа, тот должен совершать **серьёзную (+0) проверку Восприятия**. После каждого провала все проверки до следующей проверки Восприятия получают штраф - X × 10 (включая саму новую проверку Восприятия). Теневой мучитель же восстанавливает себе X ран, но не более обычного максимума ран. X равен количеству степеней провала в проверке Восприятия.

ГЕМОДРИАДА

Гемодриада – несомненно, одно из самых странных существ Малигнии. Эти маленькие, прожорливые, но дьявольски разумные существа строят дома в гнилых стволах мёртвых деревьев в самых глубоких частях великих лесов. Гемодриады выглядят крайне отталкивающе – они похожи на большой пульсирующий мозг на тонких паучьих лапах. Впечатление не улучшает и похожий на хлыст сегментированный хвост, оканчивающийся ужасным ядовитым жалом.

У гемодриады нет собственных органов чувств, и она зависит от чувств всех разумных существ, находящихся поблизости. Существо протягивает психические щупальца, которые соединяют его со всеми присутствующими живыми, и подключается к их нервной системе.

Основа охотничьей тактикой гемодриады – это создание в разуме жертвы невероятно привлекательных иллюзий. Существо проникает в разум будущей добычи и создаёт образ, который предлагает добыче её заветное желание. Эти изображения столь же разнообразны, как и те, на которых охотится гемодриада – от стройных существ привлекательных форм, до легендарого сокровища, лежащего на лесной подстилке. Пока жертва стоит, покачиваясь в оцепенении, гемодриада начинает выкачивать из неё жизненную сущность, поглощая жизненную энергию из разума существа, буквально высасывая душу.

Гемодриада (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
42	15	33	30	21	47	19	61	15	--

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 10
Броня: нет
Общий БВ: 3
Умения: Обаяние (Общ) +40, Обман (Общ) +40, Скрытность (Лов) +30.
Таланты: Трудная мишень, Могучий разум.
Особенности: Ползун, Смертоносное природное оружие, Страх (1), Ядовитое (2), Сверхъестественные чувства (20).
Оружие: ядовитое шипы (холодное; 1к10+3 У; ББ 2; Отравленное[4], Разрывающее).
Поедание сущности: когда гемодриада нападает на персонажа, тот должен предпринять **встречную проверку Силы воли**. В случае успеха персонажа, ничего не происходит. Если в проверке побеждает гемодриада, персонаж оказывается неспособен предпринимать никаких действий до её следующего хода, во время которого он должен пройти встречную проверку Силы воли со штрафом, равным количеству степеней провала предыдущей проверки[1]. За каждый полный раунд, когда он был подобным образом оглушён, персонаж теряет 1к5 очков характеристик, которые выбирает игрок. Эта потеря временная, но за каждые 10 потерянных очков Выносливости персонаж также теряет одну рану.

1 Именно так, на 10 умножать не нужно.

ФАЭТОПИАРИЙ

Это растение встречается только на пограничной территории между дворцом Сикари и планетарным лесом. Этот пограничный регион, где сливаются условно окультуренный ландшафт и природная смертоносность планеты, особенно опасен, к чему приложил руку и фаэтопиарий[1].

Издалека выглядящий как кустистое растение, размером от пучка травы до огромного дерева, фаэтопиарий похож на красиво подстриженное парковое украшение, принимающее любую из бесконечного числа приятных форм. Однако, когда появляется подходящая цель, растение оживает и набрасывается на жертву с чудовищной яростью.

Привязанное к земле пуповинными лозами, растение может атаковать только в ограниченном радиусе, но обычно тот достаточно велик, чтобы наброситься на неосторожного нарушителя и разорвать его шипастыми когтями и колючими шипами. Границы Гратифакса усеяны костями существ, которые верили, что успешно проникли в безопасную зону, только для того, чтобы быть жестоко убитыми садовым кустарником.

Фаэтопиарий (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
33	--	6 36	8 51	38	15	42	20	15	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 30
Броня: шкура и шишковатая кора (всё по 5)
Общий БВ: 8
Умения: Уклонение (Лов) +10, Скрытность (Лов) +30.
Таланты: Молниеносная атака, Мгновенная реакция, Каменная кожа, Парное оружие.
Особенности: Смертоносное природное оружие, Природная броня, Многорукое (4), Регенерация (4), Размер (Различный), Коренастое, Сверхъестественная Сила (+3), Сверхъестественная Выносливость (+3).
Оружие: шипы и лианы (холодное; 1к10+10 Р; ББ 4; Калечащее [2], Бритвенной остроты, Отравленное[4]).
Дитя земли: фаэтопиарий не может перемещаться дальше, чем на 2к10 метров от своего первоначального местоположения. Если пуповина будет перерезана, существо сможет сражаться с помощью таланта Неистовство до конца сцены, но умрёт через 1к5 часов.

1 Топиар – подстригание деревьев в орнаментальном садоводстве.

ТЁМНЫЕ ЭЛДАР

С мига знакомства Сикари с тёмными элдар на аренах Кёрса, эти странные ксеноохотники не раз спускались на Малигнию со своими загадочными целями. Возможно, они охотятся дабы развлечься или испытать свою доблесть, хотя вполне вероятно, что они преследуют неведомые стратегические цели. В памяти ныне живущих все тёмные элдар, замеченные на поверхности планеты, – это налётчики из Нексуса теней, расположенного недалеко от Вопящего вихря.

Существует много теорий о том, почему пришельцы из Нексуса раз за разом бросают вызов опасностям Малинии – причиной тому какое-то колдовское соглашение с исчезнувшим Сикари? Или у столь злобной и развращённой расы есть куда более простые причины?

Одной чертой, которой в изобилии обладают многие тёмные элдар, является неодолимое стремление найти достойного противника. От воинов, которые добровольно выходят на арены Кёрса, до завывающих убийц, что несутся в авангарде большинства отрядов тёмных элдар – жажда обрести признание в личной схватке пылает в непроницаемых глазах кровожадных ксеносов.

Рука об руку с желанием захватывающего боя идёт стремление испытать судьбу и победить Великого врага в собственном логове. За тысячелетия такие побуждения стоили жизни бесчисленным детям Комморры. Первый шаг из Нексуса часто считается вступлением на путь саморазрушения, ведь в Вопящем вихре Слаанеш всегда где-то рядом и готова отнять их древние души. Тот факт, что Малигния целую вечность купалась в силе Слаанеш, а затем был освящена действиями и волей Сикари Мерзостного, делает планету идеальной тренировочной площадкой для тех, кто хочет вступить на край забвения, заглянуть в бездну и плюнуть в лицо Князя удовольствий.

Известные тем, что предоставляют смертоносных существ для арен Кёрса, и, по слухам, забирают ещё более ужасных монстров для своих собственных боёв в Нексусе, эти ксеносы имеют твёрдую репутацию ловцов смертоносных зверей и подчинения их своей тёмной воле.

Те банды, что встречались с тёмными элдар в открытом бою, знают, что ксеносов зачастую сопровождают стаи боевых зверей. Тёмные элдар, как известно, способны подчинить и выдрессировать почти любую тварь – от огромных кошек-мутантов до стай злобных птиц,

Помимо великолепных и зрелищных боёв на аренах, эти ксеносы славятся способностью сделать орудие убийства даже из самых безобидных вещей. В их обществе нормальной практикой считаются всевозможные яды и необычное оружие. Но для многих архонтов излюбленным видом казни остаётся оригинальное применение необычных и интересных животных из самых дальних уголков галактики, часто выбранных именно за эффектность расправы, которую они могут устроить.

Вероятно, злобная ирония – это самая правдоподобная причина тому, отчего элдар пытаются приручать самых опасных хищников. Выбранные из-за сочетания внешней привлекательности и предельной смертоносности звери, украшающие жилища самых могущественных и важных тёмных элдар, также служат им последней линией обороны. Для пресыщенного повелителя ксеносов нет ничего более забавного, чем вид врага, с торжеством входящего в его дом и гибнущего от рук домашней кошки.

Впрочем, также ходят слухи, что некоторые гемункулы из ковена Сшитой спирали посещают Малигнию ради собственных мучительных целей.

Одно из самых коварных созданий Малигнии, что нередко используют гемункулы Сшитой спирали – это глазной червь. Такой крошечный паразит длиной примерно с ноготь, только что вырванный из мизинца жертвы, проникает в мозг жертвы и подключается к её зрительным нервам, испуская полный спектр света и энергии непосредственно в мозг, часто сводя субъекта с ума болезненно интенсивной визуальной стимуляцией.

Более всего тёмным элдар нравится растение, известное им как волокнистая скорбь. Это маленькое, похожее на мох существо, однажды помещённое на голую плоть субъекта, немедленно внедряет в мясо проволокоподобные усики, глубоко укореняясь и прикрепляясь к нервным скоплениям, а потом передаёт любые ощущения на своей пурпурной мшистой поверхности в нервную систему носителя, предварительно усилив их в сотню раз. Со временем скорбь разрастается, в конце концов покрывая жертву целиком, и становясь похожа на тонкий пурпурный мех. Как только жертва покрывается волокнистой скорбью полностью,

малейший ветерок может вызвать у неё приступы наслаждения или боли в зависимости от температуры. Тёмные элдар часто прививают скорбь жертвам перед пыткой или разогревающим толпу гладиаторам. Известно, что некоторые даже помещали растение на собственную плоть, несмотря на очевидную опасность. Единственный способ удалить волокнистую скорбь – это полностью выжечь её с носителя. Большинство жертв такую процедуру не переживает.

Различные тёмные элдар, которые были обнаружены или мельком замечены на поверхности Малигнии, чаще всего принадлежат к культу Увядшего лезвия – это могут быть укротители, прибывшие за животными, или ведьмы, желающие потренироваться или проверить себя. Отдельные кровавые невесты также могут прибыть сюда, чтобы насладиться низменными ужасами планеты. Ходят мрачные слухи, что сама Аньялра, суккуб Увядшего лезвия, время от времени отправляется на Малигнию, чтобы продолжить свой путь к совершенству схваткой с множеством тварей и опасностей планеты.

Несмотря на связь с Сикари Мерзостным тёмные элдар никогда не появляются вблизи Гратифакса, обходя стороной его щиты, огневые точки и ведьм-наложниц. Некоторые воспринимают это как молчаливое подтверждения соглашения между великим военачальником и смертоносными ксеносами. Другие, более подозрительные, предполагают, что тёмные элдар просто выжидают возможности переступить через трупы ведьм, пройти через взорванные двери и напасть на еретиков в миг их славы, после чего просто вырвать сокровища из холодных рук мертвецов. Однако одно можно сказать наверняка: никто из тех, кто когда-либо спрашивал тёмных элдар о причине такого бездействия, не получал иного ответа, помимо резкого блеска клинка.

УКРОТИТЕЛИ ИЗ УВЯДШЕГО ЛЕЗВИЯ

Нелюдимые члены ведьмовского культа, которые отвечают за захват и подчинение удивительных существ, которых используют на аренах и в бою. Укротителей часто можно увидеть летящими в бой на скайбордах, но во время охоты в джунглях, эти одиночки предпочитают твёрдую почву и надёжность собственных ног.

В укротители часто идут элдар, которые предпочитают властвовать над низшими существами и получают большую радость, причиняя боль и дискомфорт. Большинство укротителей вооружаются оружием, которое скорее оглушает или причиняет боль, чем убивает или ранит. Таким оружием, как агонизатор или кнутоподобные шок-молоты укротители с большим удовольствием причиняют боль как врагам, так и добыче.

Изгнанники Нексуса

Подавляющее большинство обитающих в Вопящем Вихре тёмных элдар действуют из Нексуса теней, тёмного и запретного рукотворного мира, где эти злобные ксеносы властвуют уже сотни лет. Подробнее об этом ужасном царстве и ужасных его обитателях рассказывает приключение **The Soul Reaver** по игровой системе **Rogue Trader**.

Укротитель (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
46	40	40	38	49 (7)	36	42	35	41	--

Скорость передвижения: 7/14/21/42
Количество ран: 12
Броня: ведьминское одеяние (всё по 4)
Общий БВ: 3
Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос), Командование (Общ) +10, Обыденное знание (Тёмные элдар, Нексус теней) (Инт), Обман (Общ), Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сила) +20, Медика (Инт), Выживание (Инт) +20.
Таланты: Аура власти, Амбидекстрия, Кошачье приземление, Мастер рукопашной, Пугающий голос, Трудная мишень, Железная Челюсть, Всё видавший, Молниеносные рефлексы, Презрение к слабакам, Спринт, Верный удар, Нокдаун, Парное оружие, Кулачный боец.
Особенности: Ночное зрение, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Коренастое, Сверхъестественная Ловкость (+3).
Оружие: агонизатор (холодное; 3 м.; 1к10+7 Р; ББ 6; Гибкое, Шоковое, Разрывающее), осколковый пистолет (пистолет; 30 м.; О/3/5; 1к10+2 Р; ББ 3; Магазин 40; Перезарядка 2 ПД; Отравленное[4]).
Снаряжение: маска доминара†, по две дозы забоя и розы, два магазина.
†Маска доминара: персонаж может перебрасывать проверки Запугивания и Дрессуры (особого примерения умения Выживание).

ВЕДЬМЫ ИЗ УВЯДШЕГО ЛЕЗВИЯ

Гладиатрицы из ведьмовских культов – это знатоки почти всех видов рукопашной схватки, и ведьмы Увядшего лезвия – не исключение. Подчиняясь пристрастиям своей суккубы Аньялры, они стремятся к абсолютному совершенству и часто путешествуют на Малигнию, чтобы испытать себя на этой смертоносной планете. Каждый день они до изнеможения тренируются на аренах, доводя свои навыки до совершенства. Они не наносят удара, не будучи готовы встретить контрудар врага своим контрударом, не совершают контрударов, что не поцелуют плоть, и не наносят ран, не зная, как те повлияют на противника и бой в целом.

Ведьмы из Увядшего лезвия гордятся мастерством убийства больше, чем любой другой тёмный эльдар в Вопящем вихре. Они пользуются оружием с изобретательной точностью, которая приводит зрителей в восторг. Они гордятся не эффектными и кровавыми смертями, а умением наносить множество незначительных ран, лишающих противника силы и воли к битве, только для того, чтобы резко и жестоко окончить поединок внезапным рывком и изящным перерезанием вены. Противник, умерший за несколько минут до того, как его мозг остановится, истекает кровью через аккуратные раны, достаточно широкие и глубокие, чтобы впустить смерть.

Ведьма (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
48	42	38	32	51	34	48	30	46	--

Скорость передвижения: 8/16/24/48
Количество ран: 14
Броня: ведьминское облачение (всё по 4)
Общий БВ: 3
Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос), Обыденное знание (Тёмные эльдар, Нексус теней) (Инт), Обман (Общ), Уклонение (Лов) +20, Медика (Инт), Парирование (ББ) +20.
Таланты: Амбидекстрия, Кошачье приземление, Мастер рукопашной, Неистовый натиск, Трудная мишень, Всё видавший, Молниеносные рефлексы, Презрение к слабакам, Точный удар, Мгновенная реакция, Спринт, Верный удар, Шаг в сторону, Быстрая атака, Нокдаун, Парное оружие, Мастер кулачного боя.
Особенности: Ночное зрение, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Сверхъестественная Ловкость (+3)
Оружие: отравленный аренный клинок (холодное; 1к10+3 Р; ББ 3; Калечащее [2], Бритвенной остроты, Отравленное [4]), осколковый пистолет (пистолет; 30 м.; О/3/5; 1к10+2 Р; ББ 3; Магазин 40; Перезарядка 2 ПД; Отравленное [4]).

Некоторые высокопоставленные ведьмы меняют своей клинок или пистолет (или оба) на следующее вооружение: осколковая сеть (холодное; 2 м.; 1к5+3 Р; ББ 0; Гибкое, Обездвиживающее [3]) и пронзатель (холодное; 2 м.; 1к10+3 Р; ББ 3; Проверенное [4], Разрывающее), пару перчаток гидры† (холодное; 1к10+3 Р; ББ 2; Бритвенной остроты, Отравленное[2]), бритвоцеп (холодное; 3 м.; 1к10+3 Р; ББ 4; Гибкое, Бритвенной остроты, Калечащее [4]) или агонизатор (холодное; 3 м.; 1к10+7 Р; ББ 6; Гибкое, Шоковое, Разрывающее).
Снаряжение: по две дозы озверина и забоя, два магазина для оружия.
†Ведьма с парой перчаток гидры получает талант Молниеносная атака.

МАМОНА

«Тебе незнакома истинная извращённость, если ты не посещал Мамону, и не видел собственными глазами проявления славненькой беспрекословной веры её обитателей, которые так стремятся доказать свою праведность... Нет лучшего подтверждения бессилия Бога-Трупа, чем судьба этих ничтожеств, вечно страдающих во имя его, вынужденных поколение за поколением жить, сражаться и умирать, не зная отдыха и вознаграждения. Это поистине прелестно»

– Белия Дастари, Насильница Эстабы

При взгляде с орбиты Мамона кажется безжизненной серо-коричневой скалой, испещрённой язвами кратеров, некоторые из которых покрывают целые континенты. Своим появлением они обязаны не силам природы, но обитателям этого мира. Жизнь на Мамоне целиком посвящена войне – так было всегда, сколько помнят обитатели Вопящего вихря. Древние битвы раскалили планету до температур, почти невыносимых человеком, испарили океаны и убили почти всю растительность, оставив на её месте бесплодную пустыню от полюса до полюса. Оставшиеся на Мамоне водоёмы настолько загрязнены промышленными стоками кузней, что представляют собой зловонные топи, покрытые туманом концентрированных ядов.

Две силы уже несколько тысячелетий сражаются между собой на поверхности планеты, не зная ничего, кроме войны и раздора, ни на день не прерывая насилия и не ослабляя взаимной ненависти. Их непримиримое соперничество поистине жестоко и неразрешимо, поскольку основано на железной воле, уходящей корнями в искренне, праведное негодование и непоколебимую веру. Так на проклятом мире Мамона один кровопролитный день сменяется другим таким же, ибо её обитатели обречены вечно разыгрывать жесточайшее представление, поставленное божественными созданиями.

Армии истерзанных союзов прокатываются разрушительными волнами по изуродованному лику планеты, и воины с обоих сторон искренне считают себя истинными служителями Бога-Императора на Земле, а своих противников – коварными адептами Губительных сил, господство которых сковало мир узами рабства. Каждый солдат – от высокопоставленного генерала до самого юного новобранца – истинно, до мозга костей, уверен, что сражается за правое дело. В глубинах Варпа, где помыслы изменяют реальность, столь абсолютная уверенность со временем обрела собственную силу и стала источником восхищения и развлечения для обитателей Вихря.

БЕСКОНЕЧНАЯ ВОЙНА

Сражения и битвы на Мамоне – священный долг всех, кто хочет показать себя истинным последователем Того, Кто Восседает На Терре. Неустанные вожди, повелевающие обеими сторонами, принуждают подданных ко всё новым, с каждым разом ещё более жестоким и безнравственным, действиям против ненавистных врагов. Каждая из сторон верит, что лишь полное уничтожение врага принесёт им спасение. Все на Мамоне живут лишь ради того славного мига, когда последний безбожник рухнет, пронзённый окровавленным мечом, и Император, спустившись с небес, позволит праведникам вознестись на Терру в собственных телах. Там, как верят обитатели планеты, их ждёт награда в виде разнообразных яств и прочих наслаждений, недоступных никому на истерзанном родном мире.

За тысячелетия войн практически всё на Мамоне было разрушено. Все записи, пусть даже самые неточные, молчат о временах, когда были возведены города и монументы, ныне лежащие в засыпанных песком руинах. Орды истинно верующих влачат существование на костях прежней славы, зачастую находя укрытие от кислотных дождей и ядовитых облаков древнего биологического оружия в проржавевших, искорёженных остовах машин, которые они не в силах починить, да и не знают, как использовать. По защищённым долинам планеты разбросаны деревни, в которых немногие истиннорожденные дети воспитываются в атмосфере искренней веры, а также ненависти и страха к ужасным Другим. Обитателям Мамоны незнакомо понятие «мирный житель», ибо Император ждёт от них лишь крови врагов, пролитой на пески этого горнила веры.

В тенетах этих заповедей бьются все люди проклятой планеты, ибо о глубине веры каждого из них в далёкого Повелителя Человечества судят лишь по тому, сколько боли и страданий они сумели причинить ненавистным богоотступникам. Каждое мгновение нового дня проходит в попытках ублажить кардиналов-милитантов путём поклонения и слепого принятия того, что на этом одичавшем адском мире сходит за Имперскую веру. Жителей Мамоны оценивают лишь по убийствам и насилию, что они учиняют над «язычниками», а их возрасту или умениям не придают никакого значения.

Те немногие ценности, что уцелели на планете после бессчётных эпох войн и раздора, сберегают в ветхих поселениях, возведённых из обломков прежних зданий, на руинах древних дней. Кособокие сторожевые вышки охраняют хлипкие стены из ржавого железа и битого камня, а в карабкающихся друг на друга башнях-хранилищах, высочайших строениях в этих мусорных городах, хранят потускневшие и потёртые богатства забытых империй. Они уже давно не имеют никакой материальной ценности и превратились в святое наследие. Считается, что сторона, которой удалось собрать больше золота или иных богатств, любыми способами вырвав их у врага и защитив от него же, возносится в глазах Императора и окажется чуть ближе к вратам небесной Терры.

Бытие на истерзанной Мамоне представляет собой жестокую борьбу за существование не только против ненавистных врагов, но и против самого небесного тела, ибо серо-коричневый мир претерпел столько ударов в бесконечных войнах, что лишь в искажённой реальности варп-разлома на нём могла сохраниться человеческая жизнь.

С покрытых воронками полей обитатели планеты собирают нечистые плевелы, сухой мох и истощённые тела грызунов, питающихся отбросами. Пропитания на большей части Мамоны не хватает настолько, что святым воинам приходиться питаться телами погибших собратьев, так что даже смерть на проклятом мире лишена благородства и достоинства, встречающихся в остальной галактике. Впрочем, истинные апостолы сражаются не для личной славы, а ради того, чтобы приблизить возвращение Императора и принести спасение будущим поколениям, поэтому даже плоть павших становится лишь очередным поленом в костре бесконечной войны. Вера солдат столь непреклонна, что они самоотверженно живут, дышат и

погибают во имя нерождённых ещё потомков, которым улыбнётся Император в грядущие дни, которые нынешнее поколение бойцов не надеется увидеть своими глазами.

При виде потрёпанного облачения праведных воинов Мамоны даже самый стоический еретик невольно ухмыльнется в когтистую лапу. Их изорванные и поношенные за долгие столетия древние синтетические одеяния разукрашены грубыми самодельными амулетами и значками, пытающимися воспроизвести регалии истинной Имперской веры. Впрочем, связь с прошлым на протяжении многочисленных поколений постепенно терялась, и по этим нелепым талисманам вряд ли можно опознать, чем вдохновлялись нынешние ремесленники.

Воспроизводство населения – одна из величайших загадок для тех, кто пытается проникнуть в тайны Мамоны. Во владениях обоих противостоящих сил каждый год рождается совсем немного обычных детей – их вряд ли достаточно для людоедских священных войн, ведущихся истинно верующими. Никто не пытался достоверно узнать, откуда берутся новые поколения солдат, но из уст в уста передается множество возможных объяснений. Согласно одной из теорий, обитателям Мамоны с обоих сторон конфликта удалось отыскать в руинах древних городов старинные лаборатории клонирования, и с тех пор их деградировавшее оборудование используется святыми воинами для создания жалких подобий самих себя, убогих созданий, несущих на себе все тяготы войны. Некоторые высказывают мнение, что сами боги наполняют планету свежими отрядами фанатиков, незаметно перенося их в толпы целеустремленных солдат, слишком поглощённых ненавистью, чтобы обращать внимание на внезапное увеличение собственной численности. Существуют и более затейливые предположения, утверждающие, например, что это аура злобы, пропитавшая измученный мир, порой самопроизвольно порождает точные подобия человеческих существ.

Единственное, что остается неизменным в жизни на Мамоне – это беспрекословная вера. Фанатики сражаются в беспрестанных священных войнах самым грубо сработанным оружием, таким, как дубины и копья из ржавой арматуры или крепёжных материалов, найденных в развалинах городов. Практически все боевые действия на Мамоне выливаются в схватки огромных неуправляемых толп, которые несутся друг на друга по выжженным равнинам, потрясая импровизированными палицами и скандируя хриплыми, неразборчивыми голосами искажённые псалмы и литании, в то время как безумные лица бойцов буквально испускают волны сокрушительной веры. Тем не менее, порой один из кардинал-милитантов, недовольный текущим положением вещей, решается на низкий, бесчестный поступок, заключая сделку с нечистыми обитателями Вопящего вихря. Раскрыв сокровищницы, он покупает у иномирцев оружие, которое, несмотря на относительно скверное качество, всё же невероятно превосходит копья и дубины святых воинов. Очевидно, что подобные драгоценные реликвии вручаются лишь прославленным чемпионам, и за плохонький лазпистолет, утраченный в час гибели его обладателя, вспыхивают целые войны.

Вожди народа нередко обещают славу – самую мимолётную из наград – тем, кто пал на Мамоне во имя Императора, но нескончаемые сражения не оставляют времени на пышные похороны, неважно, насколько высоко

Обращение блаженных

Расшифровка вокс-записи, группа подопытных № 2606

Допросчик: Помолчите, пожалуйста…

Группа № 2606: Сгиньте, рабы Тёмных сил! Император защитит! Император сохранит!

Допросчик: Чудесно, но, пожалуйста, помолчите…

Группа № 2606: Суждено вам гореть под Его праведным взором до конца времен! Он…

<<звуки глубоких вдохов, стоны, учащенное дыхание>>

Допросчик: Что вы видите на экране перед собой?

<<звуки рыданий>>

Допросчик: Что вы видите в чёрной ночи, друзья мои?

Группа № 2606: Это не наша ночь... Что за уродливый камень висит во тьме?

Допросчик: Мамона. Мир, навсегда обреченный на пребывание в аду Варпа. Ваш мир.

<<рыдания становятся громче, звучат стоны и неразборчивое бормотание>>

Допросчик: Вы проводили свои жизни в тяжелейших трудах, но вселенную не интересуют ваши потуги. Император мёртв и ничего не знает о вас.

Группа № 2606: Нет… НЕТ… НЕЕЕЕЕЕЕЕЕЕЕЕТ…

Допросчик: Смотрите. Смотрите на все эти кровопролития, все убийства. Это ваша армия? Ваш народ? А может, это ваши враги? Можете отличить?

<<стоны, учащенное дыхание, рыдания и бессловесные крики отрицания>>

Допросчик: Между вами и людьми, уничтожению которых вы посвятили свои жизни нет никакой разницы. Совершенно никакой.

Группа № 2606: Неправда… Богохульники!.. Это не может быть правдой… Еретики!..

Допросчик: Самая жестокая сторона правды, друзья мои, заключается в том, что её не интересует ваше скромное мнение. Истина просто существует.

Группа № 2606: Нет… Ты лжёшь! Прислужник тьмы, сгинь, порождение мрака! Мы не паааааааааа…

Допросчик: Подобная вера… производит впечатление. Но невозможно отвергать открывшуюся вам истину.

Группа № 2606: Нет… ты… этого… не может… быть…

Допросчик: Смотрите на экран. Узрите кровопролитие и ужас бытия. Знайте, что Император мёртв и в его гибнущих владениях никто не знает о вас.

Группа № 2606: <<сквозь стоны и затрудненное дыхание>> Его свет… его свет… его свет… <<усталый плач>>

Допросчик: Поднимайтесь.

<<характерный звук работы тяжелого болевого индуктора>>

Допросчик: Слышите меня?

Группа № 2606: Его свет… свет… никогда…

<<отчетливые звуки выстрелов, крики и стоны резко обрываются>>

Допросчик: Уберите здесь и вводите группу № 2607.

вознесся тот или иной воин при жизни. Никчемнейший ребёнок-солдат и самый высокопоставленный кардинал-милитант оказываются одинаково забыты в миг их гибели. В память о них не воздвигают памятники и не сохраняют их подвиги в летописях. Если тела мертвецов не пойдут на прокорм новому поколению воинов, их просто втопчет в грязь следующая волна атакующих в следующей битве следующей войны.

Размах и глубина религиозности обитателей Мамоны не перестает восхищать их соседей по Вихрю. Этот мир ценят как живое произведение искусства, посвящённое одновременно неудержимой силе человеческой веры и унижению верных рабов Императора. В многочисленных гипотезах еретики перечисляют истинных гениев, одному из которых мог оказаться под силу фундаментальный труд сотворения столь великого противостояния, и всех поражает могущество разума, способного поддерживать баланс на планете, невзирая на тысячелетия кровопролитий и ненависти.

Среди энтузиастов, воспринимающих Мамону в качестве постоянно развивающегося представления, звучит немало идей о том, какая именно сила стоит за сохраняющимся положением на проклятом мире. В них упоминаются князья демонов, а порой и сами Тёмные боги. Защитники последней версии указывают на невероятную сложность фарса, роли в котором исполняют умалишённые обитатели планеты, погруженной во мрак невежества. Безусловно, большинство гипотез, основанных на изучении столь превосходно и хитроумно сработанного творения, отдают предпочтение одной из нескольких великих сил, возможно, стоящих за бесконечным круговоротом насилия.

Одна из наиболее распространенных теорий объявляет кроваворукого Кхорна вдохновителем бесконечной войны, разыгрывающейся на поверхности Мамоны. Другие видят в происходящем на проклятом мире грандиозный эксперимент Архитектора судеб, благодаря которому Тзинч узнаёт, как действуют марионетки Бога-Трупа в совершенно невыносимых условиях. Некоторые заявляют, что лишь Дедушка Нургл способен создать настолько зловонное болото духовного, общественного и телесного разложения. Впрочем, чаще всего в дискуссиях о Мамоне, как о триумфе истинного художника, упоминается имя Князя наслаждений, самой показной из всех великих сил. Умениями, необходимыми для того, чтобы поставить целый мир на острую грань благочестивого экстаза, бездумного поклонения и увести его дальше, окунув в самые глубины идеальной веры, может обладать лишь Слаанеш.

Каким бы ни был источник видения, воплощённого в

Мамоне, нынешнее положение дел на планете намного сильнее занимает высокопоставленных еретиков Вопящего вихря. Излюбленной темой среди них являются произносимые шёпотом истории о внушающих ужас Несущих Слово, которые непрерывно стремятся достигнуть новых крайностей поклонения и веры, одновременно унижая слуг Императора. Эти древние воины хорошо известны в Вихре, как и их ненависть к сторонникам Бога-Трупа, и неутолимая жажда раздвигать границы религиозности до самых кровавых и безумных пределов. Многие предполагают, что Несущие Слово используют Мамону в качестве вербовочного мира для пополнения армий своих ручных культистов, обращая вопящих праведников в кровожадных убийц, утративших веру и лишившихся идеалов.

Многие еретики не могут представить себе более преданного последователя, чем бывший приверженец Империума, с глаз которого безжалостно сорваны покровы лжи. Исходя из простой истины, утверждающей, что нет фанатика яростнее, чем новообращённый, они прибывают на Мамону с единственной целью – отыскать самых могучих воинов, захватить в плен и заставить осознать бессмысленность прежних жизней, продемонстрировав им истинное положение планеты. Узнав жестокую правду, большинство пленников испытывают мощнейший срыв, превращающий их в безмозглых хныкающих ничтожеств, обречённых пребывать в таком состоянии до самой смерти.

Немногие, впрочем, восстают из руин прежнего существования, преисполненные пылающей ярости и праведного рвения, зовущего их низвергнуть Императора, оставившего свой народ тысячелетиями прозябать в скотском ничтожестве. Эти мужчины и женщины, создания почти абсолютно чистой веры, переносят свое искреннее поклонение на новых господ и служат им с той же бездумной верностью, с которой в прошлой жизни пресмыкались перед Богом-Трупом. Именно существование таких фанатичных последователей используется многими в качестве доказательства того, что Мамона – грандиозная лаборатория Несущих Слово, в которой они с изяществом истинных мастеров своего дела манипулируют верой и праведностью.

Еретики стекаются со всего Вопящего вихря, чтобы своими глазами полюбоваться на впавших в ничтожество «имперских праведников», видя в истинно верующих обитателях Мамоны олицетворение того, до чего способны довести жертвенность и ощущение собственной греховности. Довольно часто военачальники используют планету в качестве тренировочного полигона, демонстрируя бойцам опасности сражения с фанатичным противником. Другие же стремятся пополнить ряды своих отрядов святыми воинами с истерзанного мира и выстраивают хитроумные планы по введению аборигенов в заблуждение – те, кто попадается на удочку, впоследствии искренне верят, что сражаются за правое дело вместе с благородными собратьями.

Порой могучий военачальник, колдун или другой еретик для собственного развлечения обрушивают на жителей Мамоны новые беды, одаряя враджующих чемпионов демоническим оружием или иным мощным артефактом Тёмных богов, обещая, что с его помощью воины смогут нарушить вечное равновесие и принести победу своей стороне. Разумеется, эти бессердечные посулы оборачиваются для обитателей Мамоны лишь новыми мучительными страданиями, а использование дара приносит избранному чемпиону лишь смерть. Война же идёт своим чередом. Как правило, дарители возвращают себе артефакты и вооружение, переданные святым воинам, но порой размах насилия и кровавой бойни оказывается столь грандиозным, что еретики вынуждены покориться превратностям судьбы и смириться с потерей. Впоследствии на почве подобных случаев произрастают слухи о том, что многие кардиналы-милитанты хранят в своих сокровищницах предметы немыслимой мощи, об истинной силе которых даже не подозревают.

Наиболее мрачным фактом из всех, относящихся к бесконечно развивающемуся представлению на Мамоне, является постоянный подспудный страх в сердцах и разумах тех, кто восхищенно наблюдает за проклятым миром. Порой, когда события на самой планете или в прочих областях Вихря принимают странный оборот, начинают слышаться голоса, утверждающие, что длань Императора коснулась Мамоны, что бесконечные мучения её обитателей всё же привлекли внимание Бога-Трупа. Восстав в гневе, он снизошел на проклятый мир в сиянии праведной ярости, сокрушив создателей жестокого представления и навечно прибрав души верных к себе. Подобные слухи всегда встречают с весёлым смехом, в котором, тем не менее, звучат тревожные нотки. Ведь, раз уж вера изменяет реальность внутри Вихря, то, безусловно, абсолютная уверенность жителей Мамоны в пришествие Императора рано или поздно обернётся истиной, и, если так, то какое воздаяние, кроме полного уничтожения, может ожидать тех, кто столь жестоко измывался над его подданными?

Мамонский приёмщик (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
38	25	32	31 (5)	35	33	38	32	31	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 9
Броня: трофейная броня (всё по 3)
Общий БВ: 5
Умения: Бдительность (Вос), Допрос (СВ), Выживание (Вос) +10.
Таланты: Ледяное сердце, Плечом к плечу, Неистовство, Всё видавший, Быстрая атака, Кулачный боец, Уличный боец.
Особенности: Сверхъестественная Выносливость (+2).
Оружие: примитивное и/или импровизированное холодное оружие (холодное; 1к5+3; ББ 0; Восстановленное). Некоторые также могут быть вооружены холодным оружием Средней или Обычной доступности, но у него будет недостаток Восстановленное.
Снаряжение: потрепанная, рваная одежда, самодельное оружие и инструменты, дорогие сердцу медные амулеты, разнообразные грубые подобия символов Имперской веры.

Мамонский демагог (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
42	35	39	38 (6)	41	36	40	35 (7)	34	--

Скорость передвижения: 4/8/12/21
Количество ран: 12
Броня: трофейная пластинчатая броня (всё по 4).
Общий БВ: 6
Умения: Бдительность (Вос) +10, Командование (Общ) +20, Уклонение (Лов) +10, Допрос (СВ) +10, Запугивание (СВ) +10, Выживание (Вос) +20.
Таланты: Аура власти, Яростный натиск, Ледяное сердце, Демагог, Пугающий голос, Неистовство, На крыльях гнева, Всё видавший, Связи (Правоверные Мамоны), Быстрая атака, Кулачный боец, Уличный боец.
Особенности: Сверхъестественная Выносливость (+3), Сверхъестественная Сила воли (+4).
Оружие: примитивное и/или самодельное холодное оружие (1к5+3, ББ 0, Восстановленное). Отдельные демагоги могут быть вооружены более совершенным оружием, из арсенала Black Crusade, но почти всегда оно будет Низкого качества
Снаряжение: потрёпанная, изорванная одежда и религиозное облачение, самодельное оружие и инструменты, дорогие сердцу медные амулеты, разнообразные грубые подобия символов Имперской Веры.

МЕЛАНХОЛИЯ

"Тускло, как надежды Меланхолии."

– старинная поговорка головорезов

Считается, что Меланхолия когда-то была плодородной планетой, способной обеспечить изобильную жизнь. Ныне же она – напоминание о немилости Судьбы. Большинство местных полагает, что жившие до них народы были низвергнуты сущностями-покровителями за чрезмерную гордыню. Но большинство путешественников, побывавших тут, задаются вопросом: с чего бы богам вообще беспокоиться из-за этого никчёмного места? Чужестранцы кивают на разрушенные города и заявляют, что древние меланхолийцы сами всё это устроили и попросту ищут удобное оправдание. Неудивительно, что мало кто путешествует на этот мир. Вне зависимости от того, почему и как пала цивилизация планеты, нет сомнений, что у жителей Меланхолии мало что есть, кроме жизни, полной опустошённости и страданий. Если бы было известно больше об ужасающих аппетитах местных жителей, лишь ждущих момента дабы разгореться, то путников было бы ещё меньше.

Пейзаж планеты, в особенности, вокруг гор, усеивают руины удивительных каменных городов. Огромные возвышающиеся шпили некогда поднимались из базальтовых скал, словно вытянутые руки, от которых остались всего лишь курганы расколотых камней и пыльных руин. Слухи о божественном гневе, ставшем причиной разрушений, только подогревают страхи населения. Но даже самые образованные посетители, побывавшие на поверхности, замечают, что есть что-то странное непосредственно в скалах. Этот камень непокорен по своей природе и будто бы не желает становиться стройматериалом. Попытки использовать его в строительстве чего угодно крепкого бессмысленны – завершённые постройки неизменно разваливаются уже через несколько часов.

Вне зависимости от места, климат здесь всегда холодный, влажный и неприятный. Постоянно льёт дождь, а ветра дуют во всех направлениях. Любую другую планету это превратило бы в гигантское болото, но земля здесь невероятно впитывает влагу, и её легко рыть голыми руками. В некоторых местах ушедшая в землю вода попросту пропадает, сохраняя почву сухой как пыль. Неважно, сколько влаги вылить – её всегда хватает для роста клубней, являющихся основным источником пищи для местного населения. Они произрастают в изобилии, но вкус как минимум спорен.

Местные поселения – не более чем скопления юрт. Большинство сделаны из сшитых друг с другом шкур мелких животных и зачастую нуждаются в ремонте. Меланхолийцы собирают еду, едят, чинят юрты и спят – им некогда заниматься чем-то ещё. Нет здесь ни музыки, ни искусства, ни танцев – ничего, кроме нудного труда, чтобы пережить ещё один день. Меланхолийцы едва взаимодействуют друг с другом, разве что это необходимо для выживания. Корнем всей этой мрачности является вера в то, что их сущность-благодетель, Шорнаал, признал их недостойными большего. Символом этого служат камни с вытравленными на них проклятьями, стоящие в центре каждой общины. Этот аспект Слаанеш, как и поклонение ему меланхолийцев, непохожи ни на одно другое, что можно найти в Вихре.

Возможно, термин «поклонение» не совсем подходит для обозначения веры меланхолийцев, ведь поклонение подразумевает увлечённость и почитание духовных обычаев. У местных ничего такого нет. Испытывающие преимущественно стыд за Проклятие камня, меланхолийцы излучают почти осязаемую тревогу, заставляя даже сильнейших иномирян чувствовать себя неуютно. Хотя в деревнях об этом и не говорят, те, кто сумели покинуть планету рассказывают, что так проявляется мстительная ипостась того бога, что они дома привыкли называть Шорнаалом

Однако большинство не покидают планету и живут со своей тяжкой долей. Но когда член общины бросает вызов судьбе и открыто проявляет эмоции, он либо добровольно, либо по принуждению приходит к камню с проклятьем и касается его, после чего в наказание уходит из селения в дикую природу. Большинство не может продержаться больше дня, ведь из-за ветра и дождя изгнанник коченеет

Проклятье камня

Никогда более камень не исполнит вашей мольбы,
Ибо плата за вашу гордыню – страдание.
Заберу я у вас красоту и защиту
И оставлю лишь ветер и дождь.
И ежели ваша гордыня поднимется вновь
Да будет пробуждён мой гнев
И вернутся слуги мои,
Не оставляя ничего позади.
Но если вскарабкаетесь вы на стены своих невзгод –
Офретёте Путь звезд.
Воззовите ко мне по имени
И я приму вас в небесах.

и вскоре уже не хочет ничего, кроме как вернуться в относительную сухость юрты. Те же, кто страдает от сильных эмоциональных вспышек могут провести дни за пределами поселка и никогда не вернуться. Отряды собирателей постоянно возвращаются назад с имуществом, принадлежащим брошенным разлагаться в пустошах телам. Слухи о демонах, крадущих тех, кого никто больше не видел, наводняют поселения, но их редко упоминают не шепотом или в сонном бормотании.

ПРОБУЖДЁННЫЕ

За пределами посёлков существует ещё одно редко встречающееся сообщество – это не демоны, что бы не говорили меланхолийцы. Они носят сложную, кожаную несоразмерную одежду, одновременно защищающую и лучше подходящую мрачным погодным условиям. Их часто по ошибке принимают за нечеловеческих чудищ, а обитают они в покоящихся в горах руинах некогда величественных каменных городов, защищающих от кусачего ветра и проливного дождя. Они – пробуждённые, надеющиеся, что надежда на искупление сокрыта в самом проклятье и потому начавшие пробуждать свои врожденные желания. Это «племя» состоит из изгоев и их потомков. Они выращивают пищу в подземных садах и ищут возвышения через жизнь, полную страстей.

Восстановить свои эмоции непросто из-за сильнейшей апатии, лежащей в основе культуры меланхолийцев и с детства воспитываемой самокритичности. Пробуждённые осознают силу этих тягот и потому подвергают всех новых членов значительному сенсорному воздействию. Юные формирователи плоти используют эти нетронутые души в качестве первых подопытных, смешивая и ваяя их тела словно мягкую глину. В одной из общепринятых практик плоть снимают полосками и пересаживают на другие части тела, позволяя ученикам изучить основы своего искусства. В анклавах не слышали про анестезию – боль слишком полезна. Страдания, что сопровождают этот ритуал посвящения, отдаются в душах всеё общины, заставляя её членов рвать собственную плоть на части или временно впадать в глубокую кататонию.

Такая реакция радует пробуждённых, и вскоре почти все члены общины бросаются в драку. Хотя иногда и бывают смертельные случаи, большинство получают лишь рельефные шрамы, яркие воспоминания о крови, хлещущей из открытых ран и незабываемом хрусте ломаемых костей. Вскоре после этого опытные формирователи плоти и их

ученики направляются к выжившим, чтобы позаботиться о них в своей уникальной манере. Уже после начинается обширный пир, на котором в избытке подается опьяняющих напитков и галлюциногенных специально разводимых грибов. Приторный аромат специй и благовоний наполняют воздух, постоянный лихорадочный бой барабанов – всё это помогает полностью отдаться всем своим чувствам. В центре веселья лежит израненный и бессознательный виновник этой симфонии боли. Окруженный остальными членами анклава безответный новичок физически возвращается в царство чувств с помощью чувственных ласк и нежного дыхания.

Таинственный лидер, кажется, руководящий пробуждёнными, проводит церемонию-представление, во время которой ощущения касаний, тошнотворная сладость, запах специй в воздухе и пульсирующий ритм длятся и поддерживаются до тех пор, пока не проснутся последние из спящих. Истинный кутёж начинается лишь тогда, когда все будут готовы возвысить свои ощущения до невероятных высот. Так как эти рассказы можно услышать лишь от тех, кто сбежал со своего мира, они обычно утверждают, что такое пробуждение длится многие недели без перерыва на отдых. Там нет запретных ощущений, нет незатронутого греха. По некоему скрытому сигналу всё резко обрывается, когда группа, мгновенно пресытившись, как один взывают к Шорнаалу, моля его забрать их на небеса. Их пронзительные крики эхом разносятся тоскливыми ветрами, пока не достигнут тех, кто съежился в своих юртах и, возможно, раздувая в ком-то угли страстей.

Уроженцы Меланхолии

Выходцы с Меланхолии славятся как самые кровожадные и порочные из последователей Слаанеш. Родившись на мире со столь гнетущим окружением, они начинает жить, завязнув в застоявшемся эмоциональном болоте. Однако, персонаж, вырвавшийся из него, столкнется с некоторыми весьма интересными последствиями. Ниже перечислены некоторые предложения для мастера, которые он может использовать для НИП (и ИП) в своих играх.

НИП, недавно покинувшие планету или селение, находятся на начальных этапах этого процесса. В целом, они будут очень замкнутыми и неотзывчивыми, что бы не происходило вокруг, и станут выполнять лишь те задачи, что необходимы для простого выживания, оставаясь почти бессознательными. Встретившись с новыми стимулами вне Меланхолии, они начнут привыкать к новой жизни. Их изначальные попытки что-то почувствовать будут касаться первичных потребностей, но постепенно такие люди начнут вступать в социальные контакты. Они не дики, просто подавлены, и потому используют простую речь и самые простые манеры.

Пока они пытаются освоиться с новыми ощущениями, приходящие в себя уроженцы этого покинутого мира становятся всё более и более неустойчивыми, так как не знают, как эффективно управлять своими чувствами. Эмоциональные вспышки всех видов, включая жестокости, могут стать привычным делом, как и часто происходящие сильные беспорядочные перемены настроения. Это делает НИП с Меланхолии очень непредсказуемыми и подходящими для нарушения планов любого потенциального военачальника.

Однако игроки – другое дело. Персонажи с Меланхолии, вероятно, уже достигли эмоционального равновесия. Потому будет уместно определить штрафы и бонусы в зависимости от социальных взаимодействий, что были у еретика в прошлом, и напряженности обстановки. Например, попытка не отведать притягательной еды, которая, как известно ИП, содержит наркотики, потребует сложной (-10) проверки Силы воли. Точно также, попытке искушения чем-то экзотическим, очень притягательным, но опасным, неискушенный ИП сможет противостоять лишь успехом в очень трудной (-30) проверкой Силы воли. Когда ИП испытает больше, эти штрафы могут исчезнуть вовсе или же смениться на желание излишеств. Это – внутриигровые решения и, преимущественно, ролевые ситуации, и куда лучше работают при взаимодействии мастера и игрока. Выходцы с Меланхолии могут стать восхитительными НИП и ИП из-за их поиска новых ощущений и эмоций и предлагают замечательные возможности для отыгрыша.

Пробуждённый (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
27	28	34	37	34	34	30	30	40	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 14
Броня: ксеношкуры (Руки 2, голова 2, ноги 2)
Общий БВ: 3
Умения: Бдительность (Вос), Обаяние (Общ), Обман (Общ), Медика (Инт), Навигация (Планетарная) (Инт) +10, Скрытность (Лов) +10, Выживание (Вос) +10.
Таланты: Обострённые чувства (Все).
Оружие: стаб-винтовка (Лёгкое; 120 м., О/– /– ; 1к10+3 У; ББ 1; Магазин 5; ПД; Точное), цепной кинжал (Холодное; 1к10+1 Р; ББ 2; Разрывающее).
Снаряжение: рюкзак, комбиинструмент, фильтры-затычки, две дозы розы, три магазина к винтовке, закрытый костюм из кож животных со встроенным дыхательный аппаратом.

Протеже формирователя плоти (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
34	35	34	38	39	35	39	45	40	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 13
Броня: флак-плащ (Руки 2, голова 2, ноги 2)
Общий БВ: 3
Умения: Бдительность (Вос) +10, Обаяние (Общ), Обыденное знание (Меланхолия) (Инт), Обман (Общ), Запретное знание (Ересь) (Инт), Языкознание (Инт) +10, Медика (Инт), Навигация (Планетарная) (Инт) +10, Парирование (Инт).
Оружие: стаб-винтовка (лёгкое; 120 м., О/– /– ; 1к10+3 У; ББ 1; Магазин 5; ПолуД; Точное), цепной кинжал (холодное; 1к10+4 Р; ББ 2; Разрывающее)
Снаряжение: две дозы розы, два магазина к винтовке, закрытый костюм из кож животных со встроенным дыхательным аппаратом.

ДЕКАУЛ И ПУТЬ ЗВЁЗД

Путь звёзд, названный в честь выдержки из Проклятья камня, - расплывчатая тропа, которой следуют пробуждённые, чтобы понять, когда настанет время воссоединиться с Шорнаалом. В самой примитивной форме, он позволяет тем, кто идет этим путём, провести новообращённых через самые тяжёлые, первые этапы восстановления чувственности. Отметины личного опыта, групповые ритуалы и духовные откровения показывают их прогресс. Как только доказательства развития будут заметны, начинается праздник, зачастую вовлекающий всю общину. Многие формирователи плоти благосклонно отзываются об этом процессе и заявляют, что это – существенная часть их новых жизней.

Хотя каждая группа проводит празднование по-разному, всех объединяет шумное разгулье и развращённое торжество. Лишь достаточно далеко продвинувшись по Пути, они могут надеяться воссоединиться с Шорнаалом среди звёзд. Те, кто покидают этот опустошённый мир, редко возвращаются – они знают, что Меланхолии почти нечего им предложить. Но тех, кто всё-таки возвратился, чтят как местных полубогов из-за приобретённого ими опыта, воспринимаемого как нечто трансцендентальное и непостижимое теми, кто всё ещё обитает в руинах. Эти звёздные пилигримы – воплощение учений ДеКаула и всех пробуждённых. Вне зависимости от анклава, в котором они находятся, все стремятся последовать по их следам.

Сердце пробуждённых – харизматичный лидер по имени ДеКаул. Духовный наставник, чьё лицо скрыто маской, он странствует между разными группами пробуждённых, обучая их путям Шорнаала, оценивая их успехи и подбадривая или предостерегая, дабы те делали больше во имя своего бога. В отличие от остальных пробуждённых, ДеКаул не носит водонепроницаемых шкур. Те, кто путешествовали с ним, когда он уходил прочь, замечали, что он будто светится изнутри – ещё один аспект его легендарности, привязывающий к нему все разрозненные группировки. Говорят, его касание лечит, ранит или доставляет изысканное наслаждение. Любой, кто был удостоен личной встречи становится его наиболее преданным последователем, из которых в каждом анклаве формируется внутренний круг. Именно он сообщает о прибытии колесницы Шорнаала и избирает тех, кто возвысится, дабы повстречать её. Во время возвышения ДеКаула и его внутренний круг осыпают всевозможными дарами и услугами все, кто стремится вместе с ним покинуть Меланхолию и воссоединиться со своим богом.

Те, кто смогли бежать с планеты, мало говорят об этом – или же безумно хохочут или неудержимо рыдают, вспоминая пережитое там. Формирователи плоти играют важную роль в возвышении, но некоторые путешественники физически изменены так, что даже самый опытный формирователь не смог бы повторить. ДеКаул лично принимает участие в ритуале возвышения каждого анклава, нередко проводя последние изменения над теми, чьим уделом стало уйти: его личная метка, по сути, помечает их как его собственность.

Те, кто покидают планету вместе с ДеКаулом, вскоре остаются на новых мирах с новыми хозяевами или же становятся рабами головорезов Вихря. Многие дни они плачут, но те, кто процветают, вспомнили уроки и продолжили свой путь, ожидая возвращения ДеКаула. До тех пор их ожидает целая новая галактика, наполненная новыми ощущениями, которые нужно испытать, и новым опытом, который нужно приобрести. Теперь их чувства полностью раскрылись.

ДЕКАУЛ

Фактически, ДеКаул – духовный лидер пробуждённых. Он не навязывает своего верховенства – все добровольно почитают его за обаяние и мудрость. Он же, однако, нечто большее, чем просвещённый последователь Шорнаала. Умелый биомант и телекинетик пообещал себе стать величайшим военачальником, которого знал Вихрь. Освобождая жителей Меланхолии, он собирается скрытно создать армию самых развращённых последователей Слаанеш, каждый из которых верно будет ждать, пока он не будет готов начать свой поход. Используя Путь звёзд и связи с пиратскими кланами, в особенности с Псевданором Освободителем, он распространяет слуг по всему Вихрю, закладывая основу для своего замысла: отправиться в Иерихонский рубеж в качестве нового великого военачальника. С подобной силой, готовящейся на сотнях миров и ожидающей его команды, он, возможно, сможет исполнить задуманное.

ДэКаул (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
46	42	47	38	52	53	51	45	62	48

Скорость передвижения: 5/10/15/30
Количество ран: 19
Броня: флак (Корпус 4, руки 4, ноги 4)
Общий БВ: 3
Умения: Атлетика (Лов) +10, Бдительность (Вос) +20, Обаяние (Общ) +30, Командование (Общ) +20, Коммерция (Инт) +10, Обыденное знание (Все) (Инт) +20, Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов) +20, Запретное знание (Все) (Инт) +10, Медика (Инт) +30, Навигация (Планетарная) (Инт) +10, Управление (Планетарная, Звёздная) (Инт) +10, Парирование (Лов) +20, Псичувство (Вос) +30, Скрытность (Лов) +20, Выживание (Вос)+20, Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Амбидекстрия, Мастер клинков, Бой вслепую, Мастер рукопашной, Контратака, Разоружение, Трудная мишень, Обострённые чувства (Все), Вложенное знание, Подскок, Молниеносные рефлексы, Мастер-хирургеон, Ортопраксия, Пси-рейтинг (6), Быстрое выхватывание, Заразительная отвага, Сопротивляемость (Психосилы), Спринт, Шаг в сторону, Могучий разум, Парное оружие (Рукопашная, Стрельба), Кулачный боец, Канал Варпа, Варп-чутьё, Вихрь смерти.
Особенности: Псайкер.
Психосилы: Acquiescence, Ecstatic Oblivion, Точный телекинез, Телекинетический щит, Телекинетическое Оружие, Искажение времени.
Оружие: ручная пушка (пистолет; 35 м.; О/– /– ; 1к10+4 У; ББ 2; Магазин 5; 2 ПД)
Снаряжение: маска со встроенными дыхательным аппаратом и визором хищника, четыре магазина, пять доз розы.

ВРАТА МОМЕНТА

"Следите за небом, землёй под ногами и даже за воздухом. Но не верьте своим глазам! Здесь всё не то, чем кажется, и мы должны оставаться бдительными и слепыми к соблазнам Хаоса, если хотим закрыть эти Врата раз и навсегда!"

– последние записанные слова инквизитора Марвина Вермилия из Ордо [Отредактировано]

Такое кипящее скопление нечестивой опасности как Вопящий вихрь таит множество неизвестных ужасов. Десятки миров, попавших в железную хватку Вихря, превратились в мрачную легенду – от миров с атмосферой, настолько ядовитой, что в ней плавятся самые твёрдые металлы, до планет, где целые народы умирают от голода, бесконечно глядя на моря стоящих зеркал, бессильные отвести взгляд от собственных отражений. Большинство учится избегать таких опасностей, но есть один мир, который преследует всех, кто видит его в небе — луна, которая всем, кто попадает под её мрачную тень, приносит только смерть и страдания. Этот странствующий планетоид, известный как Врата момента, разрушил десятки миров не только внутри Вихря, но и по всей галактике.

ДАЛЁКИЕ НЕБЕСА

В отличии от большинства других миров Вихря, о Вратах момента знают многие имперские организации. Имперцам неведомо происхождение луны, но из-за её нечастых и непредсказуемых появлений в архивах встречаются разрозненные записи о структуре и относительных размерах планетоида. Хотя обычно эти сообщения противоречивы, большинство сходится в том, что Врата выглядят как ничем не примечательная, большая и бесплодная луна. Глубокие трещины пересекают её поверхность, а тёмные участки невысокого кустарника покрывают планетоид, как лишайник – кору старого дерева. Тонкая атмосфера создаёт завитки розово-серых облаков, проносящихся по поверхности планетоида, как тонкие пальцы, сжимающие сферу. У луны есть только одна очевидная особенность: массивная и почти идеально круглая область льда и снега, которая, кажется, излучает энергию.

Ужас поджидает на поверхности Врат. Любой, кто достаточно глуп, чтобы искать на луне убежища, скорее всего, навсегда окажется в ловушке, поскольку изменятся сами небеса, с которых он только-что спустился. Каждый шаг по бесплодной поверхности может превратить небо над головой до неузнаваемости и переместить несчастного во времени. Группа высадки может приземлиться на поверхность луны только для того, чтобы потерять свой корабль, ибо он просто исчезнет, а в небесах окажется лишь след далёких звёзд, или, возможно, вид совершенно незнакомой планеты. Некоторые высаживаются на луну в одной из систем спокойной Каликсиды только для того, чтобы обнаружить, что они смотрят на кроваво-красную злобу Аномалии Гадекса на далёком Иерихонском рубеже. Другие, почти обезумевшие после десятилетий, проведённых в плену на луне, клянутся, что годами ходили по её поверхности и видели всё, начиная с Ока Ужаса, до миров, захлёстанных флотами тиранидов, и даже неистовой войны в небесах Святой Терры. Ещё больше тревожат сообщения, что противоречат друг другу, но имеют подтверждения. В секторах Каликсида, Литеш, Аквила и Иксаниад нашлось

несколько записей о внезапном появлении луны в небесах нескольких миров одновременно. В одних отчётах говорится об отражении крупных сил вторжения, вскоре после которых луна исчезла, в то время как другие говорят о том, как Врата неделями висели на орбите, а бесконечные потоки врагов сокрушали планетарную оборону, пока луна просто не исчезла из бытия. Некоторые даже рассказывают о том, как Врата никогда не уходили, и ждут в тени других миров подходящего момента, чтобы нанести новый удар.

Внутри Вихря Врата — дурное предзнаменование, охотящаяся луна, которая крадётся в пустоте космоса, так что многие безуспешно пытаются предсказать движение планетоида. Немногие цивилизованные миры Вихря не ощущали злобного прикосновения луны, и никто не может сказать, сколько миров пало от рук извращённых обитателей Врат. Однако более странно то, как луну воспринимают магистры К'Сала. Пропитанный колдовством мир никогда не видел над собой луны, а когда поднимается этот вопрос, магистры только смеются.

РАВНИНЫ МУЧЕНИЙ

С орбиты Врата момента кажутся тусклыми и ничем не примечательными, но их поверхность далеко не скучна. Ни одно путешествие по его, казалось бы, бесконечным равнинам никогда не остается неизменным – путник встретит всевозможные природные ужасы и манящие сокровища, которые могут обрести неосторожные и безжалостные.

Красный монах

Несмотря на уединённый и кочевой образ жизни у хелвиров есть множество общих легенд. Одна из вечных историй – это миф о Красном монахе, и голоса рассказывающих его наполнены ужасом. Встречающийся только в те дни, когда десятки чужих звёзд рассекают небо, Красный монах появляется на горизонте и движется решительным шагом. На нём нет никаких знаков или символов, кроме золотых песочных часов, вышитых на алых одеждах, и когда они колышатся, все окружающие действуют вопреки своим желаниям. В хелвирах рассказывает о стадах бесстрашных чешуйчатых драконов, убегающих при одном виде Монаха, о том, как вечно неистовствующие хелльбруты неестественно успокаиваются в его присутствии, и об апокалиптических битвах между Монахом и огромными ледяными змеями, которые происходят вдали от Замерзших равнин. С течением лет племена добавляют в легенду всё больше примеров силы Красного монаха, но каждая история заканчивается одним и тем же предупреждением: Беги.

Пепельные ямы

Между зарослями кашляющей травы раскинулись покрытые пеплом обширные равнины. Окрашенный в тот же розово-серый цвет, что и полупрозрачные облака луны, пепел чрезвычайно лёгок и быстро забивает механизмы. При вдыхании он оказывает лёгкое наркотическое действие, слегка усиливая чувства и наполняя голову самыми сладкими ароматами. Пепел смертельно опасен, поскольку он скрывает многие пещеры и расщелины, коими изрыта поверхность луны. Ямы никогда не бывают очень глубокими, но многие, кто падает в них и выбирается на поверхность, обнаруживают, что небо над ними отличается от того, каким было несколько мгновений назад. Некоторые выходят из ямы только для того, чтобы обнаружить, что их товарищи давно мертвы, или что они вернулись за несколько дней, если не лет, до момента спуска на планетоид. А некоторые вообще никогда не появляются, так как именно в этих ямах обитают ужасные Когти Варпа.

Тернистые пустоши

Скопления кашляющей травы, покрывающие огромные участки поверхности луны, являются одним из немногих живых существ, которые процветают в вездесущем пепле. Чрезвычайно крепкое растение, которое слабо светится и издаёт постоянный жужжащий шум, кашляющая трава змеятся по земле, образуя запутанные массы шипов и стеблей, которые многие хелвиры превращают в колючие плети и верхнюю одежду. Сок этой травы имеет одно особое значение для хелвирцев – они ценят эту кислую, пряную жидкость, поскольку она фокусирует разум и укрепляет решимость, особенно нужную для Великой охоты. Сок настолько силён, что является одним из самых востребованных наркотиков в Вихре. Однако это он исключительно редок, так как многие, кто пытается заполучить его, оказываются не в состоянии покинуть луну, а те немногие склянки, которые всё-таки поднимаются с поверхности, доступны только невероятно богатым.

Замёрзшие равнины

Несомненно, самой большой и приметной особенностью охотящейся луны является огромная ледяная пустошь, которая занимает примерно восьмую часть её поверхности. Чисто белые и почти полностью плоские, Замёрзшие равнины отражают свет множества различных звёзд, но никогда не тают и не уменьшаются. Обледеневшие скелеты и останки одиноких хелльбрутов усеивают равнины, служа мрачным предупреждением всем, кто отважится на путешествие, но все, кто влачит существование на Вратах момента, должны в конце концов прийти на равнины, так как это один из немногих источников воды. Те, кто путешествует по Замёрзшим равнинам, в любой миг могут столкнуться со смертью, а неестественной тишины и неизменного пейзажа достаточно, чтобы сломать психику даже самого храброго. Некоторые путешественники идут несколько дней только для того, чтобы наткнуться на собственные следы или останки трупа, который поразительно похож на них самих.

Ещё опаснее ледяные змеи – настоящий ужас Замёрзших равнин. У всех хелвиров есть рассказы о том дне, когда впервые объявились ледяные змеи, появившиеся по всей Замёрзшей равнине в тот день, когда небеса загорелись гневным красным цветом Аномалии Гадекса. В историях говорится о вспышке энергии, которая вырвалась из терзающей разум красноты Аномалии и вонзилась в поверхность луны. Через несколько дней остатки бежавших племён принесли рассказы о чудовищных светящихся существах, чьи тела описывались как подобные рептилиям или насекомым, или жутким сочетаениям того и другого. Легенды гласили, что звери вырывались из твёрдой земли, чтобы забрать свою добычу, и исчезали обратно во льдах так же быстро, как прибыли. Никто не знает, сколько правды в этих историях, так как некоторые утверждают, что были там в тот день, когда это произошло, а другие говорят, что это произошло тысячи лет назад. Ледяные змеи редко покидают свои владения, за что хелвирцы благодарят своих бледных богов. Чудовища представляют опасность только для тех, кто желает узнать секреты, таящиеся в сердце зимней пустыни.

Некоторые предполагают, что истина о Замёрзших равнинах лежит в их центре, где по словам многих покоятся останки огромного, разрушенного космического корабля ненавистного Империума. По ходу рассказов, расколотый надвое огромный корабль лежит внутри неглубокого кратера, а на его матовом корпусе изображены несколько символов шестикратно проклятой Инквизиции, песочные часы и другие знаки. Те же самые сумасшедшие утверждают, что в иногда корабль спит мёртвым сном, а иногда – сияет огнями многочисленных палуб. Также здесь обосновался самый большой из ледяных змеев, что обвился вокруг задней части крейсера, будто черпая энергию из всё ещё мерцающих двигателей. Войти на корабль – значит встретить верную смерть, но некоторые хелварцы клянутся, что в его ледяном корпусе лежат несравненные богатства.

Мерцающее озеро

У охотящейся луны есть ещё одна важная достопримечательность – ослепительное озеро, которое прокладывает себе путь через светящиеся заросли кашляющей травы. Те, кто мельком видит озеро вдалеке, оказываются неспособны отвести взгляд, поскольку оно сверкает и переливается с такой яркостью, что даже слепые воспринимают его сияние. С каждым шагом усталые

путешественники слышат голоса невинных дев, зовущих их вперед. Одни отворачиваются, но всё равно не в силах избавиться от света озера, как человек, который слишком долго смотрел на палящее солнце. Те, кто идет дальше, обретают странное спокойствие, когда звук плещущихся волн заглушает манящие голоса. Однако в сверкающем озере нет воды, хотя те, кто достигает его берегов, обретают то, о чём могут лишь мечтать.

Все, кто приходит у озеру, находят то, чего жаждут больше всего. Золото, драгоценности, оружие, еда, давно умершие друзья, беспомощные противники, редкое вино, ароматические свечи, редкие книги – список так же бесконечен, как желания смертных. Любой, кто погрузится в недра манящей щедрости, обнаружит, что его чувства полностью переполнены удовлетворением. Этот опыт сродни самому сильнодействующему из наркотиков, так что жадные или слабовольные проводят дни или даже недели в трансе, удовлетворяя каждое своё желание до тех пор, пока не откажут физические чувства. В качестве испытания воли некоторые хелвирцы стоят на берегу озера, бросая вызов блаженным наслаждениям. Однако большинство поддаётся своим самым низменным страстям, и их безумный смех эхом разносится по множеству небес.

Однако ничто, найденное в озере, не может покинуть его берега. Извлечённое из озера вожделенное превращается в бледный пепел, а воздух наполняют едва слышные смешки. Некоторые с гордостью демонстрируют зачарованные стазисные камеры и хвастаются, что сохранили маленькие безделушки, взятые из озера, но поскольку открытие камеры уничтожит содержимое, ничто не может подтвердить их слова. Тем не менее, такие стазисные камеры являются настоящим Граалем для нескольких культов Слаанеш, члены которых не могут сдержать дрожь, ведь искушение открыть камеру даже для самого мимолетного взгляда преследует их каждый миг бодрствования.

ХИЩНИК И ЖЕРТВА

Из-за опасностей Врат момента и скудных ресурсов каждый человек, зверь и машина живут здесь безумной жизнью, зацикленной на идее выживания любой ценой. Для большинства обитателей Врат здравомыслие – это безопасное убежище глупцов и признак того, что они ничего не знают о мире под ногами или о постоянно меняющемся небе.

Член хелвира

На протяжении тысячелетий десятки тысяч разрозненных групп — торговцы, пираты, рабы и даже ксеносы — попали в ловушку Врат. Оказавшись перед выбором из двух вариантов —жить или умереть, многие предпочитают сбиваться в свободные кочевые общины. Эти разрозненные группы, обычно называемые хелвирами, не помнят своего прошлого и бродят по пустошам в поисках чего-нибудь, что могло бы сохранить им жизнь ещё на один день. Они существуют на самом краю здравомыслия, их чувства истощены годами употребления сока кашляющей коры, а питаются они любым мясом и водой, которые смогут найти. Племена пользуются любой возможностью поохотиться, даже на другие племена, так как все хелвиры знают, что тот кто не станет хищником – станет добычей.

Репутация хелвиров в Вихре простирается за пределы поверхности их луны, поскольку они торгуют тем, что может быть самым экзотическим (и смертоносным) товаром, который может предложить Вихрь, — хеллбрутами. Бродячие стаи этих чудовищ вызывают смерть везде, где ступают. Со временем хелвиры научились заманивать в ловушку и подчинять хеллбрутов – нередко в этом им помогают порабощённые чешуйчатые драконы. Успехи хелвиров привлекают банды военачальников Хаоса к Вратам в надежде обменять продовольствие и припасы в обмен на разъярённых пленников.

К несчастью для хелвиров, опыт и репутация обходятся очень дорого, ибо им приходится иметь дело с жуткими когтями Варпа. Когти Варпа никогда не разговаривают, но их способность отступать и нападать снова означает, что они небесах им нет равных. Неслышимые десантники Хаоса часто забирают захваченных хеллбрутов, иногда оставляя припасы и оружие, а иногда – лишь искалеченные трупы. Когти Варпа берут то, что хотят, и возвращаются в свои подземные логова, возвращаясь, когда хелвиры в следующий раз захотят торговать или с началом Великой охоты.

Член хелвира (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	45	35	35	40	35	45	55	25	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 12
Броня: панцирь хелвирца (5
Общий БВ: 3
Умения: Атлетика (Сил), Бдительность (Вос), Обыденное знание (Вопящий вихрь, Война) (Инт), Уклонение (Лов) +10, Навигация (Планетарная) (Инт) +20, Выживание (Вос) +30.
Таланты: Крепкий орешек, Это просто царапина, Охотник на хеллбрутов†, Всё видавший, Чуткий сон, Паранойя, Выбор цели.
Оружие: кнут из кашляющей травы (холодное; 1к10+6 Р; ББ 2; Калечащее [2], Примитивное [7], Разрывающее), бритвенная винтовка (лёгкое; 80 м.; О/–/–; 2к10 Р; ББ 4; Магазин 16; Перезарядка ПД; Калечащее [2], Бритвенной остроты, Шоковое, Разрывающее).
Снаряжение: пыльный плащ (одежда Низкого качества), панцирь хелвира (с дыхательным аппаратом), различные инструменты, десять доз сока кашляющей травы, два магазина для оружия.
†Охотник на хеллбрутов: хорошо разбираясь в искусстве борьбы с хеллбрутами, хелвирцы умеют уклоняться от этих металлических чудовищ и дезориентировать безумные машины. Хэлвирцы не испытывают Страха перед ними, а стоя на ногах могут перебрасывать любые проверки Уклонения от атак хеллбрута. От выстрелов бритвенных винтовок хеллбруты получают не обычный урон, а 2к10 единиц урона Ловкости, который снижается на величину их бонуса Силы воли. Хеллбруты, Ловкость которых упадёт до 0, не умирают, а попадают в плен хелвирцев.
Верховые звери: любой хелвирец может оседлать колоссального чешуйчатого дракона. Подробности см. на стр. 46.

Ледяной змей

Не являющиеся ни рептилиями, ни насекомыми ледяные змеи легко господствовали бы во Вратах, если бы не их странное нежелание покидать пределы своих морозных владений. Известно, что они вырастают до колоссальных размеров, а от их нападений практически нет защиты, ибо они обладают неестественной способностью проходить сквозь твёрдую материю. Любой, кто отваживается отправиться в Заледеневшие пустоши, редко возвращается, так как нападение ледяного змея почти невозможно предугадать. Лишь на краткий миг промёрзшая земля становится немного холоднее, а через долю секунды извивающаяся змееподобная масса когтей и зубов вырывается из тверди, чтобы жадно схватить всё, что может, прежде чем исчезнуть в нетронутой поверхности. Тем не менее, по-прежнему ходят слухи об отборном отряде хелвирцев, которые ездят на ледяных змеях, а способность этих отвратительных существ к подземному перемещению каким-то образом переходит к наездникам.

Ледяной змей (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
58	--	65	35	12 60	25	10 60	25	05	--

Скорость передвижения: 7/14/21/42
Количество ран: 38
Броня: бронированный экзоскелет (6)
Общий БВ: 3
Умения: Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов) +20.
Таланты: Бесстрашие, Трудная мишень, Молниеносные рефлексы, Запредельная скорость, Сопротивляемость (Холод), Быстрая атака.
Особенности: Зверь, Ползун, Страх (2), Смертоносное природное оружие, Природная броня (6), Фазовое, Размер (6), Землепроходец, Сверхъестественная Ловкость (+6), Сверхъестественное Восприятие (+4), Строптивый.
Оружие: когти (холодное; 1к10+6 Р; ББ 6; Бритвенной остроты, Разрывающее), леденящее дыхание (лёгкое; 15 м.; О/–/–; 2к10 Э; ББ 4; Магазин —; Перезарядка —; Калечащее [4], Распыляющее).
Призрачные скакуны: ледяных змеев можно брать в качестве скакунов с доступностью Почти уникальное. Пока персонаж едет верхом на звере, он также приобретает особенность Фазовое.

Каликсидские бойни

После Медной войны Каликсида получила ещё один удар, когда Врата момента появились в дюжине небес по всему сектору. От Синдара до Гесиодова следа луна зловеще висела в небе шесть дней и ночей. Восстали вопящие культы Наслаждений, а стаи когтей Варпа появились по всему сектору, сея ужас и подталкивая культы к актам тёмного развращения, обрекшие на гибель целые миры. Миллионы погибли, и когда Врата, наконец, исчезли, это не оставило людям Каликсиды ничего, кроме страха, скорби и напоминания о неукротимой ярости Варпа.

Хеллбрут

Как Врата момента стали домом для стольких хеллбрутов, остаётся загадкой. Обычно эти безжалостно яростные твари идут на войну под знаменами легионов Хаоса, но здесь эти неуклюжие монстры дичают, убивая всё, что видят. Некогда они были гордыми и благородными дредноутами Космического десанта, но сейчас презирают само своё существование и тоскуют по тому времени, когда они могли испытать острые ощущения от свежего убийства и насладиться вкусом победы. Они собираются в небольшие стаи и беспорядочно бродят по поверхности луны, свободные от легионов, которые могли бы поработить их, и готовые уничтожить любого, кто бросит им вызов.

Хеллбрут (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
50	40	14 70	12 60	40	30	35	50	05	–

Скорость передвижения: 6/12/18/36
Количество ран: 32
Броня: Машина (20)
Общий БВ: 10
Умения: Бдительность (Вос), Запугивание (Сил).
Таланты: Амбидекстрия, Яростный натиск, Мастер рукопашной, Обезумевший (см. далее), Сокрушительный удар, Крепкий орешек, Пугающий голос, Бесстрашие, Независимое прицеливание, Ураганный натиск, Парное оружие (Рукопашная, Стрельба), Боевой клич.
Особенности: Нехватка боеприпасов (см. далее), Автостабилизация, Ночное зрение, Страх (2), Машина (20), Размер (6), Коренастое, Неумирающее, Сверхъестественная Сила (+7), Сверхъестественная Выносливость (+6).
Оружие: два силовых кулака (холодное; 2к10+30 Э; ББ 9; Силовое поле, Громоздкое) со встроенными тяжёлыми огнемётами (тяжёлое; 30 м.; О/–/–; 1к10+12 Э; ББ 6; Магазин 15; Перезарядка 2 ПД; Зажигательное, Распыляющее) или комбиболтерами (лёгкое; 80 м.; О/3/–; 1к10+5 В; ББ 4; Магазин 32; Перезарядка 2 ПД; Разрывающее, Спаренное). Каждый силовой кулак может быть заменён на один предмет из следующего списка: ракетная установка с крак- и фраг-ракетами (тяжёлое; 300 м.; О/– /–; —; ББ —; Магазин 12; Перезарядка 4 ПД;), мультимельта (тяжёлое; 60 м.; О/– /–; 2к10+16 Э; ББ 12; Магазин 36; Перезарядка 2 ПД; Взрыв [1], Мельта), плазменная пушка (тяжёлое; 150 м.; О/–/–; 2к10+12 Э; ББ 10; Магазин 48; Перезарядка 5 ПД; Взрыв [3], Максимальное, Перегревающееся), силовая плеть† (холодное; 1к10+26 Э; ББ 6; Гибкое, Силовое поле, Разрывающее, Громоздкое), автопушка «Жнец» (тяжёлое; 300 м.; О/4/–; 3к10+8 У; ББ 6; Магазин 120; Перезарядка 2 ПД; Надёжное, Спаренное), громовой молот (холодное; 2к10+25 Э; ББ 9; Оглушающее [4], Силовое поле, Громоздкое), спаренный тяжёлый болтер (тяжёлое; 150 м.; –/–/6; 1к10+12 В; ББ 5; Магазин 180; Перезарядка ПД; Разрывающее), спаренная лазпушка (тяжёлое; 300 м.; О/–/–; 5к10+10 Э; ББ 10; Магазин 15; Перезарядка 2 ПД; Проверенное [3]).

Обезумевший: совершенно безумные хеллбруты реагируют на угрозы всё большим и большим насилием. Когда хеллбрут получает урон, в начале следующего хода он должен за Свободное действие пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли**, со штрафом -10 за каждые 5 полных очков урона, полученных с последнего раунда. В случае успеха во время следующего хода он может действовать нормально. Если проверка будет провалена, а в пределах дистанции Натиска хеллбрута находятся враги, он автоматически впадёт в Неистовство и должен будет объявить Натиск в ближайшего противника. Если же на дистанции Натиска нет врагов, хеллбрут остаётся неподвижным и за Полное действие дважды стреляет из всего своего стрелкового вооружения по ближайшей цели, дружественной или враждебной.
Нехватка боеприпасов: у хеллбрутов, оказавшихся в ловушке Врат, обычно мало боеприпасов, так как свои запасы они давно израсходовали. Для любого оружия со Скорострельностью 1 у них остаётся не больше 1к5+1 зарядов. Для оружия с более высокой Скорострельностью боезапас равен удвоенному количеству выстрелов при использовании Длинной очереди.
†Даёт талант Молниеносная атака, но только при использовании этого оружия

Когти Варпа

О стаях когтей Варпа, которые живут прямо под поверхностью луны, говорят тихим шёпотом, выражая большой страх и почтение. Каждый коготь тысячелетия назад был космодесантником, но по мере того, как одержимость скоростью и погоней за добычей захватывали их всё больше, они в конце концов принимали в себя частицу Варпа. Ныне эти безвозвратно осквернённые существа действуют как предвестники гибели в Вихре и за его пределами. Их гротескные когти достаточно остры, чтобы проделывать дыры в реальности, и они могут без предупреждения появиться практически в любом месте. Более того – по всей видимости, они питаются страхом жертв и подолгу издеваются над добычей, прежде чем нанести смертельный удар. Такие несравненные охотники, пристрастившиеся к острым ощущениям погони, воплощают суть охотящейся луны в той же степени, в какой она воплощает их.

Хотя об этом никогда не говорят, многие думают, что когти Варпа управляют Великой охотой. Когда приходит время, и небо над Вратами меняется, одинокие когти появляются перед хелвирами. Члены племён хватают оружие, и через несколько секунд когти Варпа уносят их с поверхности Луны на любую ожидающую их бойню. Насытившись острыми ощущениями войны, бронированные хищники возвращаются на луну вместе с большей частью выживших хелвирцев. Причины, по которым падшие космодесантники берут в битву дикарей, неизвестны; некоторые предполагают, что так когти Варпа «разводят» великих воинов, способных стать превосходной добычей. Некоторые хелвирцы используют эти редкие моменты, чтобы попытаться сбежать с планетоида. Большинство терпит неудачу, потому что, хотя когти Варпа, приветствуют союзников, способных разделить острые ощущения охоты, им не нравится, когда их игрушки пытаются убежать.

Коготь Варпа (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
55	35	10 60	10 40	7 40	40	50	45	05	--

Скорость передвижения: 8/16/24/48
Количество ран: 22
Броня: силовая броня (всё по 8, корпус 10)
Общий БВ: 10
Умения: Акробатика (Лов) +10, Атлетика (Сил), Бдительность (Вос) +10, Обыденное знание (Война) (Инт), Уклонение (Лов) +20, Запретное знание (Демонология, Ересь Гора и Долгая война, Варп) (Инт), Запугивание (Сил), Навигация (Планетарная, Звёздная, Варп) (Инт), Управление (Аэронавтика) +30, Парирование (ББ) +20, Выживание (Вос).
Таланты: Амбидекстрия, Удар и отскок, Мастер клинков, Контратака, Крепкий орешек, Плечом к плечу, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Ас, Подскок, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Стальные нервы, Мгновенная реакция, Раптор, Сопротивляемость (Холод, Психосилы), Быстрая атака, Парное оружие (Рукопашное), Удар варп-пламени†, Вихрь смерти.

Особенности: Демон (2), Страх (1), Сверхъестественная Ловкость (+3), Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+4).
Оружие: два грозовых когтя (холодное; 1к10+16 Э; ББ 8; Силовое поле, Проверенное [4], Особое††).
Снаряжение: прыжковый ранец, деформированная силовая броня (включающая биомонитор и инъекторы, усиленное керамитовое бронирование, осмотическую систему жизнеобеспечения и шипы).
†**Удар варп-пламени**: когти Варпа часто попадают на поле боя через разрывы в реальности. Их появление вызывает ослепительную вспышку, выводящую из строя противников и делая их беспомощными. Когда когти Варпа нападают из засады, все персонажи в радиусе 10 метров должны пройти **очень тяжёлую (-30) проверку Ловкости** или пострадать от фотонной вспышки (см. стр. 160 «Основной книги правил») и считаются Ошеломлёнными. Варп-природа этой вспышки делает бесполезными все обычные методы защиты глаз.
††Подробнее см. стр. 163 «**Основной книги правил Black Crusade**».

ЗАПРЕТНЫЙ ПОРТАЛ

"Цена ваших прегрешений воистину велика. Я здесь, чтобы взыскать плату».

– Вайури М'атуа, теневидица

За пределами Сумеречных миров, у самого края Вопящего вихря, покоится бесплодный, безжизненный мир. Его название утеряно, и немногие потрудились бы признать его существование, если бы не одна особенность: Запретный портал.

Он возвышается в центре безликой равнины на экваторе, расположенной на склоне огромной горы. Пик не является природным образованием, ибо сделан из камня, более в Вихре не встречаемого, а его существование и причины, по коим он попал на планету – всего лишь одна из необъяснимых загадок, в изобилии сопровождающих этии врата. Созданный из неизвестного материала Запретный портал бросает вызов всем попыткам его постичь. Существует бесчисленное множество теорий о его природе и истории, но истинность ни одной так и не доказана.

Одна история рассказывает, что когда-то на планете существовал великий город, которым правил могущественный князь демонов. Он сражался во славу своего покровителя и был щедро вознаграждён, но вскоре начал ревновать к своему богу и попытался свергнуть его. За такую дерзость бог очистил планету, стёр все следы существования демона и запечатал его в огромной каменной гробнице. В качестве последнего оскорбления бог поместил гробницу обратно на планету, которой когда-то правил демон, навечно прокляв его смотреть на царство, от которого осталась только пыль.

Другие байки предполагают, что это на самом деле не одна, а множество планет, слившихся воедино при рождении Вопящего вихря, а Портал не скрывает никакой тайны и вовсе не работает. Он лишь результат наложения нескольких физических объектов и слияния их силой Хаоса.

Более мудрые умы пришли к выводу, что мастерство, использованное для создания Портала, напоминает искусство давно вымершей и исчезнувшей расы. Эти более эрудированные исследователи также отметили, что сам Портал, похоже, был выращен, а не построен; странные материалы, использованные в его конструкции, очень похожи на кость или другое органическое вещество. Истина лежит далеко за пределами их понимания. Мудрецы К'Сала обнаружили, что Портал отзывается на психическое воздействие, но практическое применение, как и понимание принципов его работы им пока недоступно. Эти же мудрецы подозревают, что Портал может быть каким-то образом связан с Паутиной, лабиринтоподобной сетью туннелей и подизмерений, которая раскинулась между реальным пространством и Варпом. Если это правда, то получение доступа к нему станет немалым подспорьем для любого чемпиона.

Последняя теория состоит в том, что Запретный портал на самом деле ведёт в Царство Хаоса и служит физической связью между этим миром и обителью богов. Только истинный чемпион может открыть его, разорвав Портал на части силой своей воли. В этот день Долгая война закончится, ибо Губительные силы и их воинства пройдут по галактике волной, уничтожив всё живое. Грянут Последние дни, и не останется ничего, кроме оболочек мёртвых планет, угасшего света убитых звёзд и победных криков демонических

воинств.

Такие истории стали причиной многих бесплодных экспедиций к Запретному порталу. Отчаявшиеся военачальники и коварные колдуны вели свои банды в поисках истины, стоящей за дикими домыслами, и стремились получить любой приз, который ждёт за запечатанной дверью. Ни одна из них не увенчалась успехом. Коргот Кроваворукий, чемпион Кхорна, однажды повёл многомиллионную армию против Запретного портала, намереваясь пробить его. Он и его избранные безрезультатно потратили на это целые дни. Армия быстро устала от бесплодных усилий и начала разрываться на части в неистовстве насилия, к большому одобрению Кхорна. Цианит Огнерождённый, лорд-чернокнижник Тысячи Сынов, предпринял ещё одну печально известную попытку проникнуть в секреты Портала. Его клика аколитов, провидцев и ведьм потратила десятилетия на раскрытие секретов Портала, изучая все доступные сведения о его составе и качествах. Сам Цианит провёл ритуал, который длился тысячу и один день и предназначался для того, чтобы психически проникнуть в структуру Портала и облегчить открытие. Что стало с Цианитом и его последователями, неизвестно – они просто исчезли за несколько мгновений до того, как ритуал должен был завершиться.

Что известно об этом загадочном и завораживающем сооружении, так это то, что иногда оно открывается само по себе, позволяя пройти странно одетым воинам. Это заклятые враги всех последователей Хаоса и проклятие Вопящего вихря. Их акробатический стиль боя и смертоносное оружие унесли жизни тысяч еретиков, и счёт убийств не

думает замирать. Откуда они пришли и как, по-видимому, управляют Запретным порталом, неизвестно, но их приход предвещает время разрушения и смерти для всех, кто служит Губительным силам.

Непостижимые воины, которые проходят через Запретный портал, чтобы сразиться с Вопящим вихрем, – не кто иные, как арлекины элдар. Эти защитники древней расы и враги Хаоса появились в Вихре по собственным причинам.

Возможно, знания для использования Запретного портила даровал им сам Смеющийся бог. Теперь они используют его как временную базу и точку входа в Вопящий вихрь. Полагая что силы Хаоса никогда не узнают его секретов, арлекины, по-видимому, довольствуются тем, что оставляют Запретный портал таким, какой он есть. Некоторые арлекины утверждают, что риск слишком велик, и они слишком многого не знают об истинных возможностях Портала. Эти осторожные рекомендуют запечатать Портал навсегда, чтобы с ними не случилась какая-нибудь непредвиденная трагедия. Однако до тех пор, пока их задачи в Вихре не будут выполнены, арлекины продолжат использовать эту тайну, чтобы охотиться на своих врагов и сбивать их с толку.

АРЛЕКИНЫ

Когда в результате катастрофы, известной как Падение, родился Слаанеш, миллиарды душ элдар были поглощены. Тем не менее миллионы других ксеносов уцелели и смогли предотвратить окончательную гибель, запечатав свои души в камнях или продлевая жизни чужими страданиями. Последствия излишеств обрекли на гибель целую расу. Но не каждый эльдар был проклят в тот день; некоторые спаслись, будучи спрятаны умным богом-обманщиком. Эти зловещие элдар стали арлекинами, воинами Смеющегося бога и заклятыми врагами Слаанеш, известной эльдарам как Та-что-жаждет.

Как именно Смеющийся бог смог защитить арлекинов от бесконечного голода Слаанеш, остаётся загадкой. Легенда гласит, что только два бога элдар пережили Падение: Каэла Менша Кхейн, яростный бог войны, который выжил благодаря боевому мастерству, и Смеющийся бог, который бежал во время противостояния Кхейна с Той-что-жаждет, и спрятался в Паутине. Арлекины утверждают, что он всё ещё скрывается там, издеваясь над богами Хаоса и время от времени появляясь, чтобы нанести им удар. Излюбленный метод мести Смеющегося бога – натравить на приспешников Хаоса арлекинов.

Арлекины – несравненные воины, каждый из которых легко может сравниться со всеми, кроме самых могущественных чемпионов Хаоса. Божественная грация и молниеносная скорость делают их неуловимыми, а мастерство в обращении с оружием позволяет вершить отмщние над извечным врагом. В бою арлекины действуют небольшими отрядами, называемые труппами, состоящими всего из нескольких воинов. В каждом отряде есть несколько ролей – глава труппы, теневидец, который оказывает психическую поддержку, и шут смерти, знаток тяжёлого оружия. Труппы сродни семейным кланам, социальным группам и воинским подразделениям.

Вступая в бой с врагом, арлекины стремятся как можно быстрее сократить дистанцию, полагаясь на ловкость и ошеломляющие голографические костюмы. Оказавшись в рукопашной, арлекины пускаются в прекрасный, но смертоносный танец. С помощью своих бросающих вызов гравитации поясов они прыгают и кувыркаются вокруг врагов, никогда не задерживаясь на месте достаточно долго, чтобы попасть под удар, и всегда держась вне досягаемости. Их грациозные, акробатические манёвры служат не только для защиты, но и чтобы вынудить противника допустить ошибку. Как только вражеский воин совершает излишне рискованный манёвр или спотыкается, пытаясь удержать арлекина в поле зрения, тот наносит удар. Благодаря смертоносным пистолетам, элегантным силовым клинкам и легендарным поцелуям, они быстро справляются со всем, с чем сталкиваются, оставляя за собой только трупы. Особенно сильно враги страшаться поцелуя арлекина – уникального вооружения воинов Смеющегося бога. Состоящий из заостренной трубки, установленной на запястье, поцелуй извергается во врага при пробивании брони. В считанные секунды из кончика трубки вырываются витки мононитевой проволоки, что разрывают внутренности жертвы и превращают внутренние органы в беспорядочно изрубленную массу.

Прибытие арлекинов так же непостижимо, как и внешний вид. Все труппы хорошо знакомы с Паутиной – они используют эту сеть для путешествий между мирами и безнаказанных нападений. Часто труппа вступает в союз с воинами, уже вовлечёнными в интересующий их конфликт. Иногда они приходят к командиру, предлагая свои услуги, если им разрешат совершить определённые действия после победы. В других случаях они просто появляются на поле боя, убивая без разбора или похищая определённых врагов и исчезая так же внезапно.

Не все визиты труппы заканчиваются битвой, ведь арлекины играют важную роль в обществе элдар. Их задача – помнить и предупреждать. Они часто прибывают на рукотворные миры, где исполняют мрачные нравоучительные пьесы и сложные философские танцы. Эти представления призваны напомнить элдар об их истории и предостеречь от повторения грехов прошлого. В частности, Бесконечный танец, история Падения и рождения Той-что-жаждет, учит, что раса элдар никогда не должна забывать цену, которую заплатила за юношескую глупость. Каждый арлекин играет определённую роль в этих танцах, часто теряя свою индивидуальность, которую занимает его роль. Арлекины не воспринимают это как потерю себя – скорее они радуются погружению, которое это приносит, прославляя понимание, которое такая связь может принести.

Появление арлекинов – явление малоизученное. Их кажущиеся случайными странствия по Вопящему вихрю иногда намекают на грандиозный план, но он непонятен для смертного разума. К какой бы конечной цели ни стремились арлекины, даже если их глобальный план действительно существует, он остаётся вопросом безосновательных мудрствования, хотя в падшем регионе эта тема занимала многих. Даже те, кто стремится к боевому совершенству и всегда охотится за новыми врагами, чтобы испытать себя, испытывают страх, узнав о появлении труппы.

Некоторые мудрецы К'Сала полагают, что действия арлекинов связаны с древней историей, полный текст который можно найти только в Чёрной библиотеке, сокрытой в недрах Паутины. Эта история, называемая «Плач потерянного бога», рассказывает о том, какая участь постигла один рукотворный мир во время Падения.

ПЛАЧ ПОТЕРЯННОГО БОГА

Его название теперь превратилось в миф, но отчаянное бегство этого ныне потерянного рукотворного мира от ужасов рождения Тёмного князя было неудачно. Расширяющееся Око Ужаса охватило судно, и колоссальный корабль был втянут в Варп и разорван на миллиарды кусочков. Эти осколки разнесло по всей галактике, миллионы элдар на борту были слиты со своим кораблем, и каждая кричащая душа оказалась заключена в небольшой фрагмент ныне уничтоженного рукотворного мира. Многие осколки были втянуты в Вихрь варп-штормами и упали на мириады захваченных бурей миров.

Хотя большая часть истории излагается аллегориями, те, кто её читал, верят, что в Вопящем вихре заточены бесчисленные души элдар, пойманные в ловушку мучительной боли и неспособные избежать своей судьбы. Что более важно, они верят, будто аватар потерянного рукотворного мира тоже заключен там. Каждый рукотворный мир несет аватара – живое воплощение Каэлы Менша Кхейна и бьющееся сердце корабля и его населения. Прошли уже десятки тысяч лет, и почти нет надежды, что потерянный аватар сможет пробудиться от бесконечного сна, но в сказках говорится, что теневидцы убеждены, что попытаться нужно, хотя бы для того, чтобы убедиться, что аватар не осквернён силами Хаоса. Если бы такое случилось, результаты были бы немыслимы для умирающей расы, хотя многие еретики Вихра были бы рады такому событию.

Среди теневидцев активнее всех Потерянного бога ищет Вайури М'атуа – одна из самых страшных и ненавистных фигур в Вопящем вихре. Руководствуясь почти фанатичной преданностью идее возвращения Потерянного бога, она множество раз вела свою труппу против обитателей Вопящего вихря. Её тактика меняется так же резко, как и цели: от дерзких набегов на укреплённые цитадели и кражи артефактов неизвестного предназначения, до нападений на крошечные поселения еретиков и вырезания их до последнего. Она стала мифической фигурой, о которой еретики и схолары говорят только тихим шёпотом. Ей приписывают всевозможные сверхъестественные способности и называют Призраком, утверждая, что она может проходить сквозь твёрдые стены и вырывать души из тел, как лепестки из цветка.

ВАЙУРИ М'АТУА

Эта теневидица стал кошмаром для всех, кто служит Губительным силам в Вопящем вихре. Её миссия приводит к постоянному конфликту с мелкими военачальниками и слабовольными колдунами, а легенда гласит, что она никогда не была побеждена. По мере роста её репутации, более могущественные обитатели Вихря назначали за её голову всё более существенные награды. Большинство чемпионов боится сражаться с Вайури, а из рискнувших никто не вернулся.

Тактика Вайури мало чем отличается от обычных методов арлекинов. Она успешно сеет смятение в рядах противника, нарушая координацию их сил и подрывая боевой дух разрушительными психическими способностями и галлюциногенными гранатами. Она часто наносит удары из укрытия, выпрыгивая из порталы, сокрушая врагов сеемым хаосом и смертельными ударами ведьмина клинка, а затем исчезает до того, как будет организована контратака.

О её истинных планах неизвестно ничего, ибо она не делится ими с чужаками, а труппа следует за ней без вопросов. Среди её собственного народа ходят слухи, что она даже разговаривала с таинственными и смертоносными солитёрами, заручаясь их помощью ради какой-то, пока неизвестной цели.

Вайури М'атуа (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
66	51	45	42	60[10]	58	63	69	65	47

Скорость передвижения: 10/20/30/60
Количество ран: 29
Броня: ксеноячеистая броня (всё по 3)
Общий БВ: 4
Умения: Акробатика (Лов) +30, Атлетика (Сил) +20, Бдительность (Вос) +20, Обаяние (Общ) +20, Командование (Общ) +10, Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов) +30, Запретное знание (Демонология, Чёрная библиотека) (Инт) +20, Парирование (ББ) +30, Псичувство (Вос) +20, Проницательность (Вос) +10, Ловкость рук (Лов) +20, Скрытность (Лов) +30.
Таланты: Амбидекстрия, Димахер, Мастер клинков, Мастер рукопашной, Трудная мишень, Ненависть (Служащие Слаанеш демоны и еретики), Подскок, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Пси-рейтинг 8, Быстрая перезарядка, Офицерское оружие, Верный удар, Шаг в сторону, Быстрая атака, Прикосновение судьбы (6), Парное оружие (Рукопашная, Стрельба).
Особенности: Страх (2)†, Сверхъестественная Ловкость (+4).
Оружие: сюрикенный пистолет (пистолет; 30 м.; О/3/5; 1к10+2 Р; ББ 4; Магазин 40; Перезарядка 2 ПД; Бритвенной остроты; Надёжное), ведьмин клинок (холодное; 1к10+14 Р; ББ 8; Сбалансированное; Психосиловое; Силовое поле), четыре крейданна (метательное; 12 м.; О/–/–; ББ 0; Магазин 1; Взрыв [5], Галлюциногенное [4]).
Психосилы: Вайури – могущественный псайкер и знает все психосилы теневидца, описанные на стр. 376 «**Основной книги правил**».
Снаряжение: Х прыжковый пояс, голокостюм, четыре магазина для оружия.
Прыжковый пояс: позволяет персонажу управляя гравитацией, двигаться с поразительной грацией. Персонаж игнорирует штрафы за Сложную местность и может перебрасывать проваленные проверки Уклонения.
Вестник Смеющегося бога: Вайури нашла несколько фрагментов злополучного рукотворного мира, затерянных в Вопящем вихре, и спасла оказавшиеся в ловушке души. Эти души теперь связаны со Смеющимся богом и Вайури, являясь мощным психическим оружием. Один раз за сцену, потратив Полное действие, Вайури может высвободить привязанные души и бросить против своих врагов. Когда она делает это, все враги в радиусе 30 метров должны пройти **очень трудную (-30) проверку Силы воли** или получить 2к10+2 единицы энергетического урона, от котрого не спасает броня и бонус Выносливости. Любой персонаж, получивший одну или несколько ран от этого эффекта, получает Оглушение на один раунд и штраф -10 к Ближнему бою, Дальнему бою

и Ловкости до конца боя.

Голокостюм: голографический костюм создаёт несколько изображений носителя. Он считается защитным полем с уровнем защиты 35, которое не может перегрузиться.

†Особенность Страх влияет только на тех врагов, которые вовлечены в ближний бой с Вайури, и не влияет на них, если по какой-то причине они не могут её видеть (ослепление, дымовые гранаты и т.д.).

ГЛАВА ТРУППЫ

Глава Танца, аватар Смеющегося бога и многое другое – всё это глава арлекинской труппы. Проще говоря, это командир отряда арлекинов, насколько к ним применимо понятие «командир». Именно он решает, куда труппа пойдёт дальше, какие танцы будет исполнять и какие послания передаст. Если теневидец – сердце и душа труппы, то глава труппы – её ум и хитрость.

Во время выступления глава неизменно играет героя истории или протагониста. В Бесконечном танце он берёт на себя роль Смеющегося бога, борющегося с Той-что-жаждет, и препятствующего нескончаемому голоду новорожденного бога. Также глава выступает в роли посланца, встречаясь с провидцами рукотворных миров, архонтами тёмных элдар, князьями корсаров или представителями экзодитов.

В бою эти могучие воины – воплощённая скорость, а их голокостюмы излучают целый шквал иллюзий. Они лавируют между врагами, никогда не останавливаясь и нанося удары с непринужденной грацией. Куда бы ни ступил глава труппы, его враги падают, хватаясь за окровавленные обрубки конечностей, или булькая наполненными кровью глотками, когда тщательно поставленный выстрел разрывает им горло. Ни один враг не может сравниться с ним, ибо арлекин игнорирует неуклюжие контратаки и изящно уклоняется от одного врага только для того, чтобы сразить следующего.

Глава труппы (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
71	50	42	44	10 61	59	57	60	67	–

Скорость передвижения: 10/20/30/60

Количество ран: 10

Броня: ксеноячеистая броня (всё по 3)

Общий БВ: 3

Умения: Акробатика (Лов) +30, Атлетика (Сил) +20, Бдительность (Вос) +20, Обаяние (Общ) +20, Командование (Общ) +10, Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов) +20, Запретное знание (Демонология, Чёрная библиотека) (Инт) +10, Парирование (ББ) +20, Проницательность (Вос) +10, Ловкость рук (Лов) +20, Скрытность (Лов) +20.

Таланты: Амбидекстрия, Димахер, Мастер клинков, Мастер рукопашной, Орлиный глаз, Трудная мишень, Подскок, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Точный удар, Быстрая перезарядка, Снайпер, Офицерское оружие, Верный удар, Шаг в сторону, Быстрая атака, Парное оружие (Рукопашная, Стрельба).

Особенности: Сверхъестественная Ловкость (+4).

Оружие: фузионный пистолет (пистолет; 10 м.; О/–/–; 2к10+10 Э; ББ 12; Магазин 3; Перезарядка 1 ПД; Мельта, Надёжное) или сюрикенный пистолет (пистолет; 30 м.; О/3/5; 1к10+2 Р; ББ 4; Магазин 40; Перезарядка 2 ПД; Бритвенной остроты; Надёжное), арлекинский силовой клинок (холодное; 1к10+10 Э; ББ 6; Сбалансированное; Силовое поле) или поцелуй арлекина (холодное; 1к10+8 Р; ББ 10; Разрывающее).

Снаряжение: прыжковый пояс, голокостюм, четыре магазина для оружия.

Танец смерти: невообразимая ловкость главы труппы позволяет ему быть очень подвижным на поле боя. Всякий раз, когда глава труппы успешно уклоняется от атаки, он может совершить Выход из боя, потратив Свободное действие. Если он завершит этот манёвр в пределах трёх метров от врага, он получит бонус +20 к атакам в ближнем бою против этого противника до конца своего следующего хода.

Прыжковый пояс: позволяет персонажу, управляя гравитацией, двигаться с поразительной грацией. Персонаж игнорирует штрафы за Сложную местность и может перебрасывать проваленные проверки Уклонения.

Голокостюм: голографический костюм создаёт несколько изображений носителя. Он считается защитным полем с уровнем защиты 35, которое не может перегрузиться.

ШУТ СМЕРТИ

Эти зловещие арлекины одеваются в мрачные чёрно-пурпурные одежды, украшенные черепами, костями и атрибутами погребения, отчего представляют собой жуткое и страшное зрелище.

Шуты смерти – тяжёлая поддержка труппы, что несёт в бой смертоносные и заслуженно вызывающие ужас кричащие пушки. Это разрушительное оружие похоже на более распространённую сюрикенную пушку, но использует взрывоопасные боеприпасы. Её уникальные сюрикены пропитаны смертельными токсинами, вызывающими страдания, что сводят жертву с ума. Если изначальная рана не убивает цель, токсины заставляют её плоть раскалиться и взрываться. Многие обитатели Вопящего вихря ненавидят и боятся характерного воя этого оружия.

Вне боя шуты смерти часто держатся особняком, а их безжалостное чувство юмора и издевательский смех тревожат даже других арлекинов. В спектакле шуты смерти часто играют саму Смерть, поражая неосторожных или глупых и напоминая всем, что никто не избавлен от безразличного внимания жнеца.

Шут смерти (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
57	61	45	40	58[8]	42	58	59	30	--

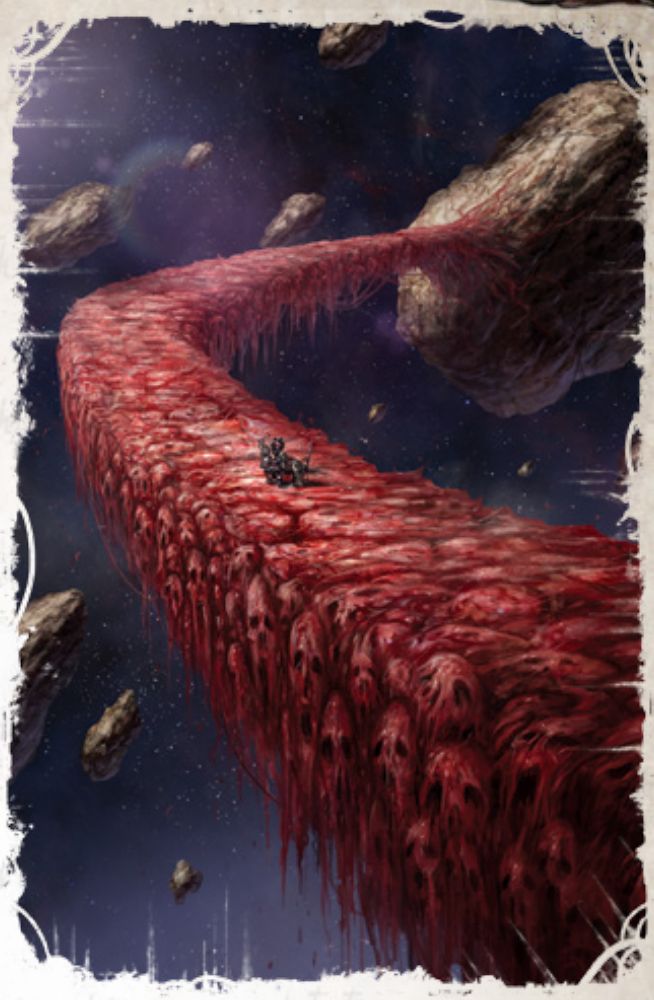
Скорость передвижения: 8/16/24/48
Количество ран: 28
Броня: ксеноячеистая броня (всё по 3)
Общий БВ: 4
Умения: Акробатика (Лов) +30, Атлетика (Сил) +20, Бдительность (Вос) +20, Обаяние (Общ), Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов) +20, Запретное знание (Демонология) (Инт), Парирование (ББ) +20, Проницательность (Вос), Ловкость рук (Лов) +10, Скрытность (Лов) +20.
Таланты: Бугрящиеся бицепсы, Мастер рукопашной, Калечащий выстрел, Орлиный глаз, Трудная мишень, Стрельба от бедра, Подскок, Молниеносные рефлексы, Меткий стрелок, Сокрушительный выстрел, Быстрая перезарядка, Снайпер, Офицерское оружие, Шаг в сторону, Быстрая атака, Выбор цели, Парное оружие (Рукопашная, Стрельба), Кулачный боец, Мастер кулачного боя.
Особенности: Страх (1), Сверхъестественная Ловкость (+3).
Оружие: кричащая пушка (тяжёлое; 100 м.; – /3/10; 2к10 Р; ББ 4; Магазин 60; Перезарядка 2 ПД; Биовзрыв†; Бритвенной остроты; Надёжное; Отравленное [3]), сюрикенный пистолет (пистолет; 30 м.; О/3/5; 1к10+2 Р; ББ 4; Магазин 40; Перезарядка 2 ПД; Бритвенной остроты; Надёжное), клинок арлекина (холодное; 1к10+5 Р; ББ 0)
Снаряжение: прыжковый пояс, голокостюм, четыре магазина для оружия.
Прыжковый пояс: позволяет персонажу, управляя гравитацией, двигаться с поразительной грацией. Персонаж игнорирует штрафы за Сложную местность и может перебрасывать проваленные проверки Уклонения.
Голокостюм: голографический костюм создаёт несколько изображений носителя. Он считается защитным полем с уровнем защиты 35, которое не может перегрузиться.

†Персонаж, получивший одно или несколько ран от свойства Отравленное, подвергается воздействию ядовитых генотоксинов, содержащихся в боеприпасах. Каждый ход персонаж должен проходить **серьёзную (-10) проверку Выносливости** или получать дополнительно 1к10 ран, от которых не спасает броня или бонус Выносливости. Если персонаж получает критический урон, немедленно бросьте 1к5+5 по **таблице 7-12: Критические эффекты взрывного урона в корпус** (см. стр. 253 «**Основной книги правил**») и примените результат. Успешная **тяжёлая (-20) проверка Медики** останавливает дальнейшее воздействие токсина, но не восстанавливает урон рт первоначального попадания и токсина.

ОСТРОВА ИЗОРВАННОЙ СПИРАЛИ

"Конечно, вы можете пройти через моё царство. Потратьте столько времени, сколько пожелаете, однако взамен я хочу небольшой подарок. Скажем, твой левый глаз?"

– Беледран Руж, пиратский князь Изорванной спирали



В пространстве между Сумеречными мирами и Внутренним кольцом, сбоку от Афексиса и Мессии, раскинулась Изорванная спираль. Это скопление астероидов висит в эфире, непонятным образом удерживая неплотную атмосферу и ленты гравитации. Является ли удерживающая астероиды сила естественным явлением, замыслом какого-то тёмного существа или воздействием ксенотеха, доподлинно не знает никто.

Изорванная спираль охватывает обширную территорию, простирающуюся на миллионы лиг во всех направлениях. Каждая скала, размер которой может варьироваться от планетоида до мелкого камня, связана со следующей струйкой атмосферы. Они создают невидимые мосты через пустоту, что позволяют смертным переходить с одного астероида на другой. Некоторые из этих вольных скал висят всего в нескольких метрах друг от друга, другие же разнесены на куда большее расстояние, отчего храбрые или глупые путешественники никогда не могут быть полностью уверены, достигнут ли они следующего звена цепи.

Некоторые мудрецы и тёмные адепты видят в Изорванной спирали галактическое чудо и воплощение чистой красоты, но другие видят там только смерть. Одно можно сказать наверняка: Изорванная спираль, как и любое другое место в Вопящем вихре, невероятно опасна. Объявившиеся на островах неосторожные и невежественные странники могут погибнуть через несколько минут. Некоторые опасности связаны с окружающей средой – хотя каждый астероид может похвастаться атмосферой, лишь на немногих она пригодна для дыхания. Мосты, соединяющие астероиды, также чрезвычайно опасны, поскольку некоторые не доходят до других астероидов и выбрасывают неосторожных в ледяную пустоту.

Но даже столь фатальные опасности ничто по сравнению со многими обитателями Изорванной спирали. На протяжении тысячи поколений эти края были домом для одних из самых известных обитателей Вопящего вихря. Спираль велика, и в её пределах находится больше астероидов, чем можно сосчитать, но крупных островов, имеющих подходящую атмосферу, относительно немного. Такие астероиды – самые желанные части Спирали, и именно за них идёт ожесточённая борьба. Во многих стоят могучие крепости, мастерские и арсеналы, принадлежащие сумасшедшим еретехам, которые ради нечестивых экспериментов зарываются глубоко в скалы. Эти развращённые техножрецы ведут оживлённую торговлю, вооружая большую часть Вопящего вихря. Благодаря постоянным поставкам оружия и снаряжения их крепости становятся естественным плацдармом для начинающих военачальников. Во время войны астероидные кузницы окружают межзвёздные суда и грозные боевые баржи. Некоторые корабли встают на якорь с помощью психических привязей или сложных технологических устройство, другие же пользуются более грубыми способами – например, прикрепляются к плавучим крепостям большими железными цепями из покрытого рунами металла. По мере вращения астероидов, ибо ни один остров Спирали никогда не бывает по-настоящему неподвижным, вслед за планетоидом движутся и корабли.

По этой причине падшие магосы претендуют на многие, хотя и не все, крупнейшие владения на окраинах Изорванной спирали. Некоторые еретехи отважились углубиться в Спираль, но это исключение – внутренняя часть архипелага безраздельно принадлежит пиратским князьям.

Пиратские князья Изорванной спирали – самые гнуснопрославленные налётчики Вопящего вихря. Сея хаос на своем пути, они берут всё, что пожелают, и из чистой злобы уничтожают всё остальное. Этих капризных и безжалостных охотников справедливо боятся по всему Вихрю и за его пределами. И хотя пиратские князья могут выходить далеко за пределы Вихря, именно Изорванную спираль они называют домом и сюда возвращаются, как только насытятся злодеяниями и набьют трюмы добычей.

Любой достойный своей репутации пиратский князь создаёт себе домен и называет в свою честь. Эти районы в просторечии называют «аллодами». Аллоды различаются по размеру – как правило, чем больше алллод, тем могущественнее и славнее князь, им владеющий. Некоторые аллоды охватывают один астероид, а как другие могут распространяться только на кусочек планетоида, добровольно или нет деля его с соседом. Крупнейшие владения охватывают несколько астероидов, связанных атмосферными мостами. В таких аллодах мосты ревностно охраняют бойцы князя. Иногда пиратский князь соизволяет пропустить путешественников через свой аллод, но берёт плату, которая может оказаться, как непомерной, так и

совершенно неожиданной – слёзы любимого, приятные воспоминания об убийстве или цвет глаз.

Но не могущество князя зависит не только от размера аллода. Владения столь же эклектичны и причудливы, как и сами пираты. Некоторые аллоды – это бесплодные земли с крепостью, построенной на астероиде или в его недрах, но многие отражают личность князя особенностями своего убранства. Однако, во многих случаях это выглядит так, как будто сама Изорванная спираль протянула князю руку помощи. Острова деформируются и смещаются, чтобы лучше отразить желания, прихоти и личность своего государя. Это делает астероиды устоявшегося феода ещё более опасными, чем обычно, поскольку они сами становятся такими же капризными и жестокими.

Существует много пиратских князей, не уступающих друг другу во властолюбии, капризности и индивидуальности. Благодаря этому, аллоды чрезвычайно разнообразны. Хотя перемирия и соглашения между князьями случаются, они мимолётны, ибо единственное, что князь ненавидит больше, чем неинтересную добычу, – это своих собратьев-пиратов. Таким образом, Изорванная спираль – это метафорическая пороховая бочка, и от глобальной войны всех против всех архипелаг отделяет только мимолётная искра. Аллоды часто становятся полями сражений, а ключом к победе являются мосты, которые соединяют острова. Чтобы отрезать вражий аллод, противнику необходимо контролировать все мосты, соединяющие осаждённый домен с остальной Спиралью. Если нападавшим это удалось, то падение алллода и гибель его владельца становятся вопросом времени. Иногда князь возвращается и обнаруживает, что его аллод разорён, и вместе с поместьем он потерял статус. Такой незадачливый пират может стать изгнанником или пасть от руки сметливого подчинённого, после чего в Спирали появится новый пиратский князь, желающий попытать счастья среди самых опасных коллег.

АЛЛОД БЕЛЕДРАНА РУЖА

Даже среди беспощадныз обитателей Изорванной спирали Беледран славится жестокостью. По меньшей мере шесть столетий он был бичом Вопящего вихря. Несмотря на преклонный возраст, Беледран чрезвычайно красив; единственным недостатком на его изысканном лице остаётся знак его покровителя, Слаанеш, пятнающий идеальную щеку.

Даже жертвы Беледрана с благоговением смотрят на его совершенное лицо, хотя большинство знает, что их ждет жестокая и болезненная смерть. Беледран известен под титулом, который мало что оставляет воображению: Красный свежеватель. Беледран носит это прозвание с гордостью, а в своих набегах обычно не пытается захватить залежи полезных ископаемых или иные ценности – он жаждёт плоти живых.

Что пиратский князь делает со столь ужасными трофеями, остаётся загадкой, но тем, кто посетил его аллод, открывается правда. Беледран — художник, создатель извращённой и экзальтированной красоты, и выразительным средством его искусства которого являются плоть и кожа.

Аллод Свежевателя состоит из трёх астероидов — большого планетоида и двух спутников поменьше. Пейзаж всех трёх островов усеян его работами — скульптурами, большими и маленькими, сделанными из плоти и обработанными, чтобы отвратить дыхание Нургла и сохранить их для вечности. Будучи последователем Слаанеш, Руж всегда был перфекционистом, а потому даже в расстановке произведений есть определённый порядок и художественный замысел. Поместье Беледрана расположено на самом большом астероиде. Это величественный дом с безупречным садом, где несмотря на отсутствие солнца, процветают растения и деревья. В саду и внутри дома размещены любимые работы Ружа; обычно они носят более интимный характер.

Один из небольших спутников называется Зверинцем – там хранятся крупнейшие работы пиратского князя. Плоть местных скульптур была сформирована и вырезана в виде кошмарных существ, с которыми, как утверждает Беледран, ему доводилось сталкиваться.

Последний астероид именуется Сценой, поскольку Беледран не ограничивает себя созданием отдельных скульптур. Этот остров предназначен для великолепных диорам, созданных из плоти. Здесь есть сцены войны и резни из Великой Ереси, крестового похода Махария, войны за миры Саббат и многого другого. Кое-кому покажется удивительным, но многие диорамы показывают подданных Империума в лестном свете. В тех немногих случаях, когда об этом заговаривали с Беледраном, он томно улыбался и говорил, что на сцене представлен сам акт резни и разрушения, а кто в нём победил – неважно. Как Руж вообще узнал о событиях, которые произошли давным-давно в местах, находящихся на расстоянии многих световых лет, – ещё одна загадка.

Но даже эти художественные чудеса – не главная работа пиратского князя. Его истинный шедевр ещё не завершён. Мосты, связывающие астероиды, не видны невооружённым глазом, а пересекать космос, ступая по пустоте – это нервирующий опыт. Беледрану никогда не нравился этот аспект Изорванной спирали, но не потому, что он боится высоты или пустоты. Руж ходит по Спирали уже шесть сотен лет, и скорее, этот способ передвижения не соответствует его эстетическому видению. Чтобы исправить это, Беледран начал то, что он назвал своим «величайшим творением» – постройку огромных мостов из плоти и костей, связывающих его острова. Жёсткая конструкция никогда бы не выдержала колебаний плавучих астероидов, поэтому Руж усилил свои конструкции колдовством. Помощь мага-зодчего К'Ралзкса сделала невозможное возможным. Заклинания к'сальского колдуна соответствовали потребностям Беледрана, и первый мост был воздвигнуты. Побочный эффект состоял в том, что души убитых ради получения строительного материала проявились в структуре моста в виде кричащих, искажённых мукой лиц. Пиратский князь счёл это удачей, и, якобы сказал, что оно добавило в работу совершенно новую эмоциональную глубину.

Зверинец уже соёдинен с поместьем, и Руж начал строительство второго моста. Конечно, такие в прямом смысле космические конструкции требуют огромного количества сырья, о чём не стоит забывать никому, задумавшему встать на пути Беледрана Ружа.

Аллод Лишкар Дельф

Пиратская княгиня Лишкар Дельф – ужасающая личность, устрашающая собеседников не только ростом, но и внешностью.

С самой юности Лишкар страдала раздвоением личности. Она рассказывала воспитателям Схола Прогениум, что ночами её навещает злобная старая карга и говорит, что однажды они станут одним целым.

Десятилетия спустя, когда отчаявшаяся Лишкар поклялась в верности Губительным силам, именно Слаанеш ответил на её мольбы. Ей явился хранитель секретов и пообещал, что Лишкар станет могущественным вождём и одно её имя будет повергать врагов в трепет, но сначала ей придется обрести свою истинную сущность. С этими словами хранитель секретов вытянул указательный палец и одним острым как бритва ногтем полоснул её по лицу.

Смотреть на Лишкар сейчас – значит видеть, как две личности сливаются в одну. Её лицо разделено по вертикали извилистым красным шрамом – даром великого демона. Одна сторона её лица прекрасна; и останься оно целым, то было бы идеальным. На второй же стороне ясно видно лицо отвратительной, ужасной карги с плачущим глазом. Обе стороны личности Лишкар невероятно жестоки и властны, каждая пытается превзойти другую во всём. Попасть в плен к Лишкар – несчастливая судьба, поскольку обе стороны применяют ужасные пытки, в ходе которых её личности пытаются превзойти друг друга в искусстве мучений.

Одним голосом Лишкар говорит только в пылу битвы, когда одна из личностей добровольно отступает. Говорят, что Карга предпочитает осторожность и тщательное планирование – она успешно заманивает добычу в ловушку, а вот Дева более упряма и предпочитает силу, а не хитрость.

Неудивительно, что поместье Дельф отражает её двойственность. Аллод состоит из двух больших астероидов – Убежища Девы и Логова Карги.

Оба острова превращены в величественные резиденции. Каждый отражает облик и личность владельца. В залах Карги обстановка холодна, но усеяна странными и тревожащими картинами. На стенах висят гигантские полотна, изображающие парные сцены: в одной люди пируют или творят всевозможное бесстыдство, а на другой они же изображены в мучительных и болезненных позах. В центральном зале для аудиенций с потолка свисает богато украшенная люстра колоссальных размеров. Говорят, что каждый из тысячи изящных висячих кристаллов, из которых состоит люстра, содержит сущность одной из бесчисленных жертв Лишкар.

Прямо под люстрой находится равная ей по диаметру яма, которая уходит глубоко в астероид. Никто не знает, что находится на её дне; даже приближённые Лишкар в этом не уверены. Одно можно сказать наверняка – внутри точно что-то есть, потому что время от времени из дыры доносятся нечеловеческие вопли отчаяния. Одна из теорий гласит, что Лишкар заключила в тюрьму великого демона, который разделил её надвое, и когда хрустальная люстра будет полна захваченных Каргой духов, она сорвётся с потолка, упадёт в яму, сокрушит пленника, и Лишкар окончательно разделится на два разных существа. Конечно, это всё предположения, легенды и слухи.

За атмосферным мостом находится Убежище Девы. На этом острове всё гораздо ярче и стюминутнее. Карга предпочитает убивать пленников, но Дева видит в них рабов, которым нужно усердно трудиться внутри астероида, выдалбливая его и добывая редкий минерал, который, как говорят, обладает прекрасными омолаживающими свойствами. Не всех пленников отправляют в шахты под Убежищем. Есть те, кого она называет “красавчиками”. Если Лишкар видит привлекательного раба или рабыню, она приказывает, чтобы этого избранного отправили в башню, которая венчает Убежище Девы. Никто из попавших в башню не возвращается. Находясь в резиденции, Лишкар посещает башню каждые несколько дней. Что там происходит, никто не может сказать, но когда Лишкар возвращается, она явно выглядит моложе.

Аллод Крейвелла Гурлша

Тучная фигура князя Крейвелла Гурлша, одновременно омерзительна и ужасающа. Гурлш ходит в набеги за добычей, а его самого никогда не видели не поглощающим пищу. На экипажи и пассажиров захваченных судов ему плевать. Крейвелл не истребляет экипажи. Очистив судно от всего ценного и полезного, он ломает двигатели, запирая людей на искалеченном трупе корабля. Медленная и мучительная гибель несчастных из-за жажды, голода и каннибализма, чрезвычайно радует Крейвелла, ибо такая форма убийства угодна Слаанеш. Для Князя Хаоса лишение ощущений может быть таким же приятным, как их чрезвычайная обильность. То, что жертвы такой доброты редко бывают благодарны, всегда оставалось загадкой для пирата.

Его корабль «Обманутый» – неуклюжее, уродливое и монструозное пустотное судно. Корабль невероятно медленный, и в большинстве случаев сильно уступает жертвам в скорости. Но всё же Гурлш – успешный пират. Похоже, чем быстрее добыча убегает и чем сильнее стремится оторваться, тем ближе подбирается “Обманутый”. Как Крейвеллу это удается – неясно. Возможно, «Обманутый» способен создавать карманы в Варпе и быстро сокращать расстояние? Или Крейвелл просто благословлён Тёмным князем, который, без сомнения, наслаждался бы иронией медленного и неотвратимого преследования? Наверняка

знают только мёртвые и сам Крейвелл. Как бы то не было, когда "Обманутый" возвращается в Изорванную спираль, его трюмы всегда полны. Поместье Крейвелла Гурлша – это кольцо астероидов, в середине которого покоится его раздутый корабль, отдыхающий после рейдов.

По сравнению с аллодами других известных пиратских князей плавучие острова во владениях Гурлша невелики. Однако, учитывая, что под контролем Крейвелла шесть астероидов, атака или попытка осады поместья – пугающая перспектива. Помимо пути к соседнему астроиду каждый планетоид поместья имеет атмосферный мост, ведущий к другой части Спирали. Поэтому изолировать аллод от Спирали почти невозможно. Из-за этого никто никогда не пытался напрямую напасть на логово Гурлша, несмотря на безграничную жадность и честолюбие других пиратских князей. Страх не смогло заглушить даже предвкушения богатой добычи, которой набиты дворцы Крейвелла.

Гурлш – богач и скряга; на двух его островах гниют целые горы продуктов. На другом в кучу свалено золото, самоцветы и другие безделушки, а в третьем пылится экзотическое оружие и творения ксеносов. На самом деле Крейвеллу не нужны все эти богатства, и он собирает их лишь из ненасытной, навязчивой потребности, кою разжёг в нём Слаанеш. Взять что-нибудь у Гурлша – неважно, нужное ему или нет – ужасная ошибка. Несмотря на то, что репутация Крейвелла Гурлша сполна заслужена, пиратский князь редко впадает в гнев. Но любая, сколь угодно мелкая кража вызывает у него бешенство. Ирония того, что всё своё имущество он у кого-то украл, от него ускользает. Горе пойманному вору, ибо ни Император, ни даже сама Слаанеш, не спасут преступника от мести Крейвелла.

ЗАЛЫ ДИОНЕИ

Крейвелл Гурлш, Беледран Руж и Лишкар Дельф – всего лишь три пиратских князя Изорванной спирали. В этих краях их гораздо больше, и у большинства, если они оказались достойными титула, есть аллод, который не уступает владельцу в экзотичности, причудливости и опасности.

Но не все острова архипелага находятся под властью одного из пиратских князей. В центре Спирали находится планетоид, который в прошлом назывался по-разному, но сейчас известен как Залы Дионеи. Это один из самых крупных астероидов на всем архипелаге, внутренняя часть которого пронизана проходами и камерами до самого ядра.

Многие могут вообразить большие пустые проходы и пещеры из цельной скалы, но ничто не может быть дальше от истины. Снаружи Залы действительно выглядят как бесплодный кусок камня, но даже через большой, похожий на пещеру вход, видно, что внутренняя часть Дионеи богато украшена. Роскошь внутри повсюду, и прекрасные статуи обращают свои взоры на бесчисленных гостей. Стены украшают исполинские фризы, а полы огромных залов покрывают замысловатые мозаики с богохульными изображениями и роскошные ковры с вычурными узорами. На такие узоры нельзя смотреть слишком долго, ибо говорят, что платой за излишне долгое созерцание становятся странные видения и временное безумие.

Залы полны посетителей. Пиратские князья редко появляются туи в одиночку – нередко с ними в Залы приходят многочисленные свитские; среди них бывают наёмные рабочие и рабы, но большинство верны своему пиратскому князю, желая разделить его славу и богатство. Они, а также смелые посетители из-за пределов Изорванной спирали, отправляются в Дионею и вкушают её бесчисленные наслаждения. Ибо Залы – настоящий дворец удовольствий; его многочисленные покои удовлетворят все мыслимые пороки. Есть целые районы для азартных игр, извилистые улицы, отведённые для проституции любого вообразимого сорта, и большие рынки, на которых продают экзотические товары и пробуют лучшие блюда, напитки и наркотики.

Дионеей, иногда называемой Сотами, управляет странная андрогинная раса. Её представители приметны изящными, эльфоподобными лицами и странными движущимися по коже чернильными пятнами, похожими на патину. Патина реагирует на окружающую среду, формируя приятные или завораживающие узоры в ответ на внешние факторы, такие как настроение клиента. Известно, что эти ксеносы не встречаются нигде за пределами Дионеи; само собой, о них нет упоминаний ни в одном древнем инфохранилище или имперском планшете. Их единственное видимое желание – угодить посетителям Сот. Они любезны, гостеприимны и используют собственную окраску, чтобы успокоить гостей. Их невозможно разозлить, а пытались многие, особенно проигравшие за игорными столами. «Управители», как их стали называть, крайне неконфликтны; они бормочут извинения,

угощают напитками, меняют рисунок на коже и пытаются всячески успокоить буйных посетителей. Если это не удаётся, пробуждаются скульптуры.

Бесчисленные статуи – часть великолепного декора Залов. Скульптуры бывают самые разные – от величественных гончих и свирепых львов, до знаменитых пиратских князей прошлого и ангелоподобных фигур. Большую часть времени они неподвижны, как и положено камню. Но если управители или имущество Дионеи оказываются в опасности, ближайшая статуя пробуждается. Двигаясь плавно и продумано, статуи шагают к преступникам и выбрасывают их из Залов. Если зачинщик не уймётся, статуи перейдут в более жестоким мерам – их сила велика, а убивают они с безжалостной эффективностью. Обычно пробуждения статуй достаточно, чтобы успокоить буяна или группу подстрекателей и сопроводить к выходу. После этого статуи возвращаются на прежние места, не взглянув ни на одного другого посетителя или управителя, и продолжают безмолвное бдение.

Хотя уникальные скульптуры Дионеи – ни для кого не тайна, их способности необщеизвестны. Завсегдатаи Залов быстро учатся не создавать проблем, а новички часто видят только лебезящих управителей отчего приписывают себе излишние права и свободы, особенно если принадлежат к свите уважаемого князя. Завсегдатаи привыкли к зрелищным расправам и испытывают извращённую радость, наблюдая за наивными преступниками, сталкивающимися с бесчувственными, молчаливыми и ужасающими скульптурами. Это, безусловно, всегда отвлекает множество зевак от близлежащих игорных столов.

Статуи можно одолеть, но это куда сложнее, чем расклоть камень или разбить бронзу. Время от времени статуи гибнут, и необязательно виной тому грубая сила – обычно применяется строго настрого запрещённое в Залах оружие. Те, кто достаточно глуп, чтобы открыто размахивать даже автопистолетом, обычно не увидят даже движение скульптуры – просто мимолетную тень, чьё касание сломает им шеи.

Благодаря уникальному статусу Сот и неявной, но эффективной защите, она стала местом встречи пиратских князей. Это нейтральная территория, не принадлежащая ни одному аллоду, что делает её идеальным местом переговоров, если князья соблаговолят встретиться лицом к лицу. Именно здесь заключают пакты, изменяют их условия и разрабатывают планы убийства общих врагов или вторжения в их аллоды. Управители обслуживают таких важных персон с заслуженным почтением, следя за тем, чтобы частные собрания были организованы таким образом, чтобы встреча могла проходить вдали от посторонних глаз, кубки всегда были полны, а блюда – наполнены сладостями.

Пиратские князья, как и другие обитатели Изорванной спирали, используют Дионею в своих собственных гнусных целях и мало задумываются о причине её существования. Никто не замечает, а если и заметил, то не никогда не говорит вслух, что примерно шесть процентов посетителей Дионеи никогда не покидают её. Они теряются в прихотливых коридорах и чем глубже они идут, тем меньше коридоры напоминают роскошные верхние уровни и начинают походить на внутренности живого существа. Проходы приобретают розоватый оттенок с голубыми венами, а стены заметно пульсируют. Если верить безумным, самым безумным обитателям Спирали, в центре астероида обитает созданное Слаанеш чудовище с щупальцами, которое питается желаниями посетителей Зала. Однако нематериальной пищи никогда не бывает достаточно.

Проклятие или благословение, которым Слаанеш одарил своего питомца, состоит в том, что для приведения в действие эльфоподобных органических марионеток и колдовских конструкций, которые вершат правосудие в Залах, существо должно питаться плотью посетителей. Так оно и делает, направляя небольшую, но питательную долю клиентов в свой пищевод, который ведёт прямо к одной из многочисленных пастей. Легенды утверждают, что жертвы сохраняют способность испытывать эмоции много недель, пока их сенсорные способности не истощатся, только после этого их плоть будет съедена.

Сенешаль пиратского князя

Высокопоставленные соратники пиратского князя – типичные посетители Дионеи, с которыми могут столкнуться еретики. Такие люди могут носить разные титулы – первый помощник, избранный, офицер бездны, сенешаль или любой другой подобный эпитет. В любом случае, он наверняка будет вхож в ближний круг князя, и окажется, если не его ближайшим советником, и, вероятно, хранителем его величайших секретов.

Сенешаль пиратского князя (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
41	38	41	41	40	35	30	38	40	12

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 15
Броня: лёгкий панцирь (всё по 5)
Общий БВ: 4
Умения: Бдительность (Вос), Допрос (СВ), Запугивание (Сил), Коммерция (Инт) +10, Обаяние (Общ) +10, Скрытность (Лов), Уклонение (Лов).
Таланты: Нокдаун, Разоружение, Стальные нервы, Стрельба от бедра.
Оружие: инфернопистолет (пистолет; 10 м.; О/–/–; 2к10+10 Э; ББ 12, Магазин 3; Мельта), силовая шпага с дуэльной рукоятью (холодное; 1к10+6 Э; ББ 3; Сбалансированное, Силовое поле). Каждый сенешаль неповтрим, и поэтому ему можно выдать решительно любое вооружение.
Снаряжение: снаряжение сенешаля очень индивидуально, но по крайней мере, Хорошего качества. У него также, вероятно, будет какой-либо наркотик. Самый распространённый – обскура, но сенешаль может употреблять любой экзотический препарат Вопящего вихря.

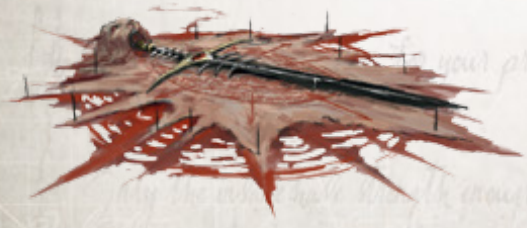
Дионейская скульптура

Зловещие статуи Залов – это колдовские конструкции, приводимые в действие неизвестной силой. По-видимому, их роль состоит в том, чтобы поддерживать мир в Залах Дионеи, позволяя посетителям поддаваться своим желаниям, ничего не опасаясь. Многие задаются вопросом, не значит ли подобная безопасность, что подавленные побуждения станут сильнее, едва дай им волю.

Дионейская скульптура (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	--	45 (6)	58 (9)	45	15	35	15	10	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 30
Броня: каменное тело (всё по 6)
Общий БВ: 9
Умения: Бдительность (Вос), Парирование (ББ), Скрытность (Лов), Уклонение (Лов).
Таланты: Быстрая атака, Каменная кожа, Кулачный боец, Ледяное сердце, Разоружение.
Особенности: Коренастое, Машина (6), Неумирающее, Сверхъестественная Выносливость (+4) Сверхъестественная Сила (+2), Смертоносное природное оружие, Страх (1).
Оружие: каменные кулаки (холодное; 1к10+6 У; ББ 0; Оглушающее, Разящее [2]).
Снаряжение: нет



Дионейские игры

Дионея даём игрокам и мастеру возможность показать Спираль совершенно с другой стороны. Здесь еретики могут столкнуться со множеством социальных конфликтов, и не будут иметь возможности перевести диспут в схватку. Это отличное место, чтобы разжечь социальный конфликт, так как множество зрителей соберутся посмотреть на происходящее, что позволит игрокам поднять свой авторитет среди обитателей Спирали. Также мастеру будет удобно представить здесь зацепки для будущих приключений, а еретику – запастись снаряжением или всё проиграть!

В Залах можно разместить множество зацепок для приключений, будь то зловещие статуи, таинственные ксеноприслужники, погоня за враждебным персонажем или группой по переполненным коридорам или даже бегство от чудовища со щупальцами!

Разнообразные посетители Дионеи могут использовать любые профили еретиков со страниц 364-367 «**Основной книги правил Black Crusade**».

На грани

На колени перед Псевданором

•

Шесть наслаждений Слаанеш

•

Противостояние!

•

Последствия

•

Профили НИП

Глава IV: На грани

«Единственная смерть, которой стоит страшиться – это смерть чувств, ибо с ними умирают все желания»

– «Книга Карпатия», глава 6, стих 6

«На грани» – это приключение для системы **Black Crusade**, которое приведёт еретиков ко двору одного из развращённых пиратских князей Изорванной спирали. Неважно, привыкли персонажи достигать своих целей, воплощая хитроумные планы или действуя напролом, – гедонистические пресыщения этого двора окажутся для них куда большей трудностью, чем они могли вообразить. На пути к титулам чемпионов Хаоса, еретики должны будут доказать свою власть над собственными страстями и избежать чар Князя наслаждений. На шести кругах наслаждений Слаанеш уже томятся бесчисленные души, а следовать путём к величию дозволено лишь тем, кто сможет окунуться в свои грехи и стать их господином, а не рабом, постичь их, а не сопротивляться и не бежать прочь. Еретики привлекут внимание одного из самых могущественных и порочных пиратских князей Изорванной спирали – Псевданора Освободителя.

Этот звучный эпитет, который князь дал себе сам, верен вдвойне – Псевданор не только «освободил» бесчисленное множество чужих кораблей от их груза, но и постоянно стремится к освобождению ото всех оков и устоев во славу Слаанеш. Сама природа Псевданора заставляет его постоянно испытывать других и избавлять их от ограничений, что несчастные установили себе сами. Большинство оказываются слишком слабыми, чтобы постичь Шесть наслаждений Слаанеш и губят себя в этих испытаниях. Другие оказываются достойными соперниками Псевданору – с такими он спешит расправиться, пока они не стали опасными. Очень немногие проявляют такую порочность, что Освободитель признаёт их равными себе или даже превосходящими. Со столь выдающимися еретиками он стремится заключить союз – по крайней мере, до тех пор, пока не найдёт способ расквитаться и доказать, что никто кроме него, не достоин благосклонности Князя Хаоса.

В этом приключении игроки попадают к наслаждающемуся всевозможными излишествами и интригами двору Псевданора. Если они переживут испытания Освободителя, он станет им ценным союзником на пути к величию. Если же они потерпят неудачу, смерть покажется им желанным избавлением по сравнению с вечностью рабства.

Вводная для мастера

Этот раздел кратко излагает ведущему историю и сюжет приключения. Используя эти сведения, мастер может добавлять любые подробности, если сочтёт это нужным, чтобы погрузить игроков в атмосферу интриг и декаданса.

Перед тем как читать этот раздел, мастеру стоит побольше узнать об Изорванной спирали. Об этих краях рассказывается в «**Основной книге правил Black Crusade**», а более подробно её персонажи и достопримечательности описаны на стр. 116-121 этого тома. Действие «На грани» происходит в аллоде одного из бесчисленных пиратских князей Спирали, о которым в деталях рассказывается ниже.

Масштабная история

Пиратские князья Изорванной спирали бесконечно сражаются за власть и влияние. Когда Псевнадор Освободитель узнает о прибытии еретиков в Спираль, он первым устремится испытать их, чтобы понять, кем окажутся это самозваные чемпионы – возможными врагами, покровителями или рабами. Царство Освободителя – один из самых верных оплотов гедонизма, где дают волю каждому из шести наслаждений Слаанеш. Сам Псевданор давно постиг все пороки, но еретикам только предстоит познать этот слаанешитский размах. Лишь неуёмные чревоугодие, алчность, чувственность, властолюбие, гордыня и праздность позволят героям пережить испытания Освободителя. Если они покажут себя ещё большими эпикурейцами, чем он, князь может сам склониться перед ними. Еретики могут надеяться найти в Псевданоре надёжного союзника, прекрасно знакомого с коварным Вопящим вихрем, а с таким знанием можно продолжить своё восхождение к величию и, быть может, проникнуть в глубины шторма.

Кроме того, мастер может использовать это приключение, чтобы увеличить размах идущей кампании. Путь к величию неотвратимо ведёт ступающих по нему к началу собственного чёрного крестового похода, а столь колоссальное и честолюбивое предприятие под силу лишь тем, кто объединит и приведёт к покорности как можно больше разрозненных банд Вопящего вихря. Изорванная спираль открывает путь во внутренние регионы шторма, где можно обрести настоящую силу – возможно, еретики прибыли ко двору Освободителя именно в поисках такого пути. Псевданор может поделиться такими сведениями с достойными слугами Слаанеш, что позволит кампании выйти на новый уровень.

Сюжет приключения

Приключение ставит перед игроками ряд задач, предоставляя им и мастеру самим думать над способами их решения. Историю можно отыграть как «песочницу», в которой происходит ряд ключевых событий, или как полностью «рельсовый» сюжет – зависит от того, что больше подходит группе.

«**На грани**» начинается с прибытия еретиков во владения Псевданора Освободителя. Они могли быть призваны к его двору или добиться аудиенции сами – так или иначе, от еретиков потребуют доказать, что они достойны торить себе путь к величию и искать покровительства Князя Хаоса.

Как именно еретики будут преодолевать стоящие перед ними испытания и доказывать, что именно они достойны называться самыми развращёнными гедонистами Вопящего вихря, – решать им. Например, частью их плана могут быть притупляющие чувства препараты. Если игрокам потребуется помощь (или если у мастера есть чёткое понимание того, что он хочет отыграть), приключение предоставляет достаточно идей и конкретных способов справиться с каждым испытанием. Также сюжет описывает шесть НИП-придворных, воплощающих Шесть наслаждений Слаанеш, что позволяет мастеру их руками вмешиваться в действия игроков.

Пройдя испытания (или просто пережив их), еретики возвращаются к Псевданору, дабы услышать его суждение. Здесь история делает поворот, который проницательные игроки могли предугадать уже во время испытаний. Весь этот карнавал – не более чем развлечение для Освободителя и его лизоблюдов, а это не та истина, которую еретики готовы принять с лёгким сердцем. Что произойдёт дальше, во многом зависит от того, как персонажи прошли испытания. Если они показали себя воистину достойными и стяжали немалую благосклонность, они могут и поменяться ролями с Псевданором, заняв его место и наложив руки на его владения.

Как станет явно ведущему, читающему «**На грани**», приключение исследует многие темы, коим посвящена «**The Tome of Excess**». Оно сосредоточено на наслаждении крайними проявлениями своих страстей. Лишь верные последователи Слаанеш способны дойти до каждой грани и испытать пропасть удовольствий, не погрузившись безвозвратно в её бездонные глубины.

Цель еретиков в «**На грани**» – не просто постичь всевозможные ощущения и наслаждения, но и доказать, что они превосходят самого Псевданора Освободителя во всех ведомых Слаанеш наслаждениях. Лишь погрузив души в пучину греха и разврата, еретики смогут заслужить благоволение Князя Хаоса и ещё на шаг приблизиться к началу своего чёрного крестового похода.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

«**На грани**» можно использовать как одиночное приключение или как часть целой кампании из связанных друг с другом сценариев. Если еретики прибывают на Изорванную спираль после прошлых приключений, их события могут оказать влияние на происходящее здесь, точно так же, как исход этого приключения может иметь долгосрочные последствия.

Предполагается, что приключение начинает свой ход, когда еретики прибывают на Изорванную спираль во владения Псевданора Освободителя. В зависимости от того, что за игру хочет устроить мастер, других вводных может и не потребоваться. Впрочем, куда интереснее связать всё происходящее и встроить это приключение в единый сюжет с уже отыгранными. Мастер может подготовить почву для событий «На грани» в прошлых приключениях. Быть может, еретики узнают о распутном пирате Псевданоре, встретившись с одной из его жертв, или весть об излишествах, коими наслаждаются князь и его наперсники, достигнет их иным путём. Такие намёки не должны быть слишком очевидны, но они могут привлечь интерес игроков к совершенно новому типу приключений. Прорабатывая сеттинг, мастер должен учесть, знакомы ли еретики с Изорванной спиралью – быть может, они бывали там раньше или даже жили там. В главе II представлено несколько новых типов персонажей, и если кто-то из них присутствует в группе, он может сам по себе стать причиной, по которой еретики отправятся на Спираль. Кроме того, если кто-то из персонажей игроков погиб в прошлом приключении, его можно будет заменить уроженцем Спирали, что позволяет удобно начать этот сценарий с прибытия нового героя. Это будет особенно полезно, когда к команде опытных персонажей присоединяется новичок – благодаря сюжету он не останется в тени превосходящих его героев. Как и в случае с любым приключением, события «На грани» могут стать частью Сговора – подробнее см. стр. 269 «**Основной книги правил Black Crusade**».

«**На грани**» можно связать с событиями приключения «**Лживые пророки**», представленного в «**Основной книге правил**», через капитана Теофуса Крили, что мог действовать в Изорванной спирали и, по меньшей мере, частично быть ответственным за прибытие сюда еретиков.

Наконец, «На грани» – это третье приключение в цикле из четырёх сценариев, издаваемых с каждым дополнением к системе **Black Crusade**. Эта серия началась с «**Опрокинутых шпилей**» из «**Tome of Fate**» и продолжилась «**Красным рассветом**» из «**Tome of Blood**» (и завершится «**Сердцем Вихря**» из «**Tome of Decay**»). Эта серия даст еретикам снискать благословение каждой из Губительных сил, что позволяет игрокам выбрать себе покровителя по душе, а не согласовывать это друг с другом. Отыгрывать приключения

предполагается в порядке их выхода, так что к событиям «На грани» еретики вполне могли заработать немало Опыта и потратить его на улучшения характеристик, умения и таланты – мастеру стоит помнить об этом и корректировать сложность некоторых сцен, если это потребуется. В целом, приключение предназначено для персонажей среднего уровня, но поскольку оно сконцентрировано вокруг социальных проверок и конфликтов, а бои играют второстепенную роль, героям пригодится множество способностей, которые игроки могли ещё не успеть распробовать. Если же вы водите «На грани» для группы игроков, только начинающих Путь к величию, это не станет большой проблемой – просто нужно будет немного упростить социальные проверки и конфликты, если это потребуется.

Руководство для мастера: общая картина

«На грани» – это третье приключение из серии сценариев, посвящённых каждому из четырёх богов Хаоса. Мастеру стоит держать в уме, что главная цель любой банды еретиков – начать собственный чёрный крестовый поход. Конечная цель «На грани» – стать важной фигурой среди пиратских князей Изорванной спирали, которые окажутся серьёзной силой, если их удастся сплотить под одним знаменем. Хотя от покорения Спирали до полномасштабного чёрного похода ещё далеко, еретикам никогда не следует забывать, что следующий Путём к величию обречён либо достичь своей цели, либо сложить голову в бесплодных попытках.

Предвкушение искушений

«На грани» сосредоточено на темах, описанных в этой книге – пресыщении и острым ощущениям в губительном разнообразии видов. Оно включает много социальных сцен, и его можно пройти, не сделав ни единого выстрела. Воинственные и вооружённые до зубов персонажи почти не будут пользоваться своими преимуществами, а менее сосредоточенные на боях герои смогут выйти на первый план. Вам может показаться, что «На грани» предназначено для группы еретиков, целиком или почти целиком состоящей из слуг Князя Хаоса, но это вовсе не значит, что последователи иных богов и взглядов не могут принять в нём участие. На самом деле, вовлечение героев с совершенно иными подходами к решению проблем только поощряется, хотя бы потому что Хаосу угодно соперничество во всём. Пусть игроки подумают, как их герои будут действовать в обстоятельствах, в которых инстинкт подсказывает сперва стрелять, а потом спрашивать. Это напряжение может открыть новые возможности и сделать историю более захватывающей и запоминающейся.

Если мастер того пожелает, он может использовать описанные ниже вторичные цели для персонажей, преданных не Слаанеш, чтобы дать им понятную мотивацию. В этом приключении последователь иного бога может почувствовать себя ущемлённым, так что будет только справедливо дать им средство качнуть чашу весов в свою сторону. Это необязательные личные цели для персонажей, достижение которых принесёт им награду. Само собой, игроки и мастер могут придумывать иные цели и мотивы, подгоняя их под своих персонажей и общий сюжет всей кампании. Кроме того, мастер может считать некоторые их таких целей богоугодными деяниями, что описаны в главе III.

ПОСВЯЩЁННЫЕ ТЗИНЧУ ПЕРСОНАЖИ

Еретики, что служат Меняющему пути, наслаждаются, сея зёрна интриг и собирая урожай. Искусные манипуляции для них не только средство, но и цель, так что сиюминутные радости, коими тешат себя последователи Слаанеш, не по вкусу тзинчитам. Почитатели Архитектора судеб могут даже отказать себе и окружающим в очередном наслаждении или вплести его в великий план, что менее могучие умы не в силах постичь.

Личная цель: владения Освободителя – кипящий котёл необузданных удовольствий. Еретик, преданный Тзинчу, получит дополнительные 100 очков Опыта, если сможет убедить соратников постичь одно или несколько из Шести наслаждений Слаанеш (подробности ниже), исполнив ритуал любого типа. Помните, что убедить своих товарищей в необходимости обряда должен персонаж – игрок не должен аргументировать своё предложением тем, что за ритуал он получит награду.

ПОСВЯЩЁННЫЕ КХОРНУ ПЕРСОНАЖИ

Кхорн – величайший противник Слаанеш, ибо когда Кровавый бог наслаждается свирепым истреблением врагов, Князь Хаоса стремится растянуть удовольствие от отчаяния павших и упивается своей властью над побеждёнными. Воины Кхорна открыто хвалятся силой и мастерством, а слуги Слаанеш заботятся лишь о собственных ощущениях, забывая обо всех остальных. Столкнувшись со столь всеобъемлющим влиянием Князя Хаоса, преданные последователи Кровавого бога устремятся уничтожить творения своих врагов в оргии разрушения, жестоко положив конец наслаждениям и удовольствиям, что иначе тянулись бы столетиями.

Личная цель: если преданный Кхорну еретик был избран представлять группу на одном из испытаний Шести наслаждений Слаанеш, он получит дополнительные 100 очков Опыта, если пройдёт испытание благодаря применению грубой силы. Увы, Псевданор сочтёт такое испытание проваленным, каким бы не был его исход, но персонаж всё равно получит свою награду.

ПОСВЯЩЁННЫЕ НУРГЛУ ПЕРСОНАЖИ

Для слуг Слаанеш, ощущения – это острая игла, воткнутая прямо в глаз. Дары Нургла кажутся им скорее проклятиями, что душат удостоенного их, необратимо притупляя его чувства и превращая в слизь. Для посвятивших себя Повелителю мух благословения Слаанеш – мимолётные, преходящие глупости, за которыми не стоит никакой великой цели.

Личная цель: еретик, преданный Нургу, получит дополнительные 100 очков Опыта, если во время одного из испытаний сможет заразить любого НИП Гнилью Нургла, дабы показать, что, в отличие от даров Князя удовольствий, благословения Отца Чумы вечны и неизменны.

Часть I: На колени перед Псевданором

В начале приключения еретики прибывают ко двору Псевданора Освободителя и знакомятся с его обитателями и опасностями. Есть несколько способов, которыми герои могут попасть в аллод пиратского князя, и мастеру стоит помнить об этом – особенно, если в перспективе команде понадобиться быстро сбежать. Во-первых, можно прибыть ко двору на корабле – собственном или зафрахтованном. В таком случае персонажи сойдут с него в главной стыковочной пасти, описанной ниже. Также еретики могут перебираться по Изорванной спирали по невозможным пустотным мостам, перемещаясь из одной точки в другую (см. карту на стр. 138). Конечно, природа Вопящего вихря, как и самих еретиков, такова, что способ прибытия может быть совершенно иным. Быть может, персонажи воспользуются загадочным порталом или образцом запретной технологии, приведут в действие особый пакт или ритуал. В таком случае исходную точку приключения определяет мастер. Это может быть многолюдное место, где к новоприбывшим немедленно подбежит стража, или тихий уголок, который отделяет от сердца аллода несколько мостов, что позволит еретикам смешаться с местными пиратами, если они того пожелают. Выбор остаётся на совести мастера и зависит от того, какие сцены он хочет ввести.

Что именно произойдёт по прибытии еретиков во владения Освободителя, зависит от нескольких факторов. Самый важный – это то, какую игру хочет провести мастер. Например, персонажей могут встретить с подозрением или отвращением. Их могут счесть незваными гостями и захватчиками, которых будет задирать каждый встреченный пират. С другой стороны, подданные Освободителя могут быть так заняты собственными делами, что не обратят внимания на еретиков, и это позволит им исследовать аллод так тщательно или так поверхностно, как того пожелают игроки и ведущий.

Рано или поздно, еретики должны предстать пред двором Освободителя. Их представление князю может логично вытекать из отыгранных сцен или просто быть требованием местных командиров, желающих, дабы незнакомцы представились господину. Кроме того, персонажи могут и сами явиться ко двору – так или иначе, когда игроки предстанут перед князем, а мастер будет готов, начинается вторая часть приключения.

АЛЛОД ОСВОБОДИТЕЛЯ

Псевданор Освободитель повелевает скоплением островков в Изорванной спирали. Его царство состоит из нескольких крупных астероидов (каждый размером с большой остров или маленький континент) и десятками совсем мелких небесных тел. Самые большие из этих пустотных камней связаны с соседями невозможными мостами, по которым путешественник может пересекать смертоносную пустоту, не чувствуя никакого вреда – если ему повезёт. Облик и

природа этих таинственных мостов могут сильно различаться – это зависит и от восприятия идущего, и от капризов Хаоса. Несколько таких мостов ведут и в соседние аллоды, создавая важные связи в том лабиринте, что представляет собой Изорванная спираль.

Каждый крупный остров во владениях Освободителя усеян дворцами, где царит невыразимый разврат. Сверкающие купола врезаются в тусклый камень, а их колоссальные стеклянные панели покрываются конденсатом – настолько грешные дела там творятся. Изящные шпили гордо устремляются в пустоту, пронзая саму реальность и отбрасывая вокруг неверный свет тёмных наслаждений, дабы все в Изорванной спирали могли познать величие Слаанеш. Малые островки тоже затронуты скверной – во многих кроются вертепы, убежища фаворитов Псевданора и там обитают их любовники и жертвы.

Кроме того, во владениях Освободителя хватает более «нормальных» мест. Бесчисленные крохотные островки усеяны грозными оборонительными платформами и чувствительными системами датчиков совершенно непристойного вида. Самые большие острова оснащены причалами, в которых корабли вплоть до лёгких крейсеров могут переоснащаться или перевооружаться. Большую полезность составляют огромные сокровищницы, вырезанные в девственном камне островов, ломящиеся от добычи со всего Вопящего вихря и из-за его пределов. Поскольку среди трофеев Псевданора немало живых существ, в больших островах есть разветвлённые сети туннелей, подземелий и тюремных камер. Иногда они бывают до отказа забиты несчастными рабами, молящими о милосердной смерти, а порой – хранят зловещее молчание, после того как их былые постояльцы отдадут жизни во славу Князя Хаоса.

В центре порочного царстве раскинулся Дворец Освобождённых. Это огромное скопление стеклянных куполов и сверкающих игольчатых шпилей расползлось по поверхности гладкой мраморной скалы. Оно вздыхает и стонет от греховности Освободителя, когда он пребывает там, и ждёт в мучительном предвкушении, когда хозяина внутри нет. Бесконечные коридоры дворца заполнены нелепой мешаниной высокого искусства и нечистот. Картины, скульптуры и другие творения украшают коридоры – некоторые похищены из дворцов великих владык Вопящего вихря и из-за его пределов. Но на запятнанных коврах можно увидеть следы вечного разврата, орудия изысканных пыток, а нередко и тех, к кому их применяли – они лежат дрожащие и истощённые до тех пор, пока их капризного хозяина не одолеют новые желания.

В самом сердце Дворца Освобождённых находится тронный зал Псевданора, укрытый хрустальным куполом, по слухам, отлитым из затвердевших слёз его бесчисленных возлюбленных. Именно здесь происходят самые разнузданные празднества. У трона Освободителя его слуги предаются всем возможным крайностям, испытывая выносливость и чувственность друг друга. Отказавшемуся или устрашившемуся участия в оргиях повезёт, если его просто растерзает разъярённая толпа празднующих – куда вероятнее, что их уволокут прочь, дабы принести в жертву во славу Слаанеш, а такое жертвоприношение может длиться днями, а иногда и годами. Над чувственными толпами возвышается трон Псевданора, величественная конструкция из плоти, костей, драгоценных металлов и самоцветов, украшенная самыми диковинными тканями и кожей. Пребывая во дворце, Освободитель восседает на этом троне, руководя совершаемым во имя его развратом. Он покидает трон лишь для того, чтобы отправится бесчинствовать на торговых путях Вопящего вихря или опробовать новое удовольствие из числа тех немногих, что ему пока не довелось испытать во имя Слаанеш.

Карта

В приключении приведена карта владений Освободителя (см. стр. 151). Мастер может выбрать, какие места где находятся и использовать, чтобы отслеживать перемещения еретиков по ней, когда это важно. Такая карта особенно полезна, чтобы определить, сколько мостов еретики должны пересечь, ибо такой переход – дело непростое и опасное.

Князь Псевданор Освободитель

О жизни развращённого гедониста, известного своим последователям и жертвам как «Освободитель» (хоть и по совершенно разным причинам) неизвестно почти ничего. Одни говорят, что он родился за пределами Вопящего вихря и прибыл сюда уже готовый распространять порочные чудеса Князя Хаоса. Другие утверждают, что Псевданор всегда был здесь, сеял грехи и позор ещё до того, как возвысились многие другие известные и могущественные полководцы. На деле верны могут оказаться обе версии – такова изменчивая природа Хаоса. Псевданор Освободитель обитает в Изорванной спирали дольше, чем может вспомнить любой смертный – в этих краях он уже нечто вроде стихийного бедствия. Князь воплощает в себе архетипичные черты пирата из Спирали – обожает охотиться на неосторожную добычу и наслаждаться пороками. Первое неразрывно связано со вторым, ибо Псевданор считает своим всё, что пожелает получить, а тот, кто откажет ему в этом, становится его злейшим врагом. Добыв желаемое, Освободитель наслаждается им и извращает его, а насытившись отбрасывает в сторону и принимается искать новый источник удовольствия. Такова печальная судьба всех, кто попадается под его похотливый взор.

Внешне Псевданор не похож, ни на мужчину, ни на женщину – в нём соединяются черты обоих обычных полов и нескольких других. Облик князя может меняться в зависимости от его настроения. Пиратствуя, он суров и решителен, а загнав добычу в угол, становится распутен и похотлив. Для истинного слуги Слаанеш пол неважен, хотя многие считают, что Псевданор по крайней мере, начинал свою жизнь мужчиной? и потому его обычно считают таковым.

Псевданор – это сочетание капризной жестокости и буйной развращённости. Он всегда облачён в роскошные одежды, сшитые из самых таинственных и неизвестных тканей, а его тело – усеяно всеми украшениями и фетишами, какие только можно вообразить. Богатые одежды вечно измяты и покрыты пятнами. Лишь в начале очередного праздника или приключения, Освободитель предстаёт перед слугами в чистых одеяниях, но даже они быстро превращаются в грязные лохмотья в ходе начавшихся развлечений.

ДВОР ОСВОБОДИТЕЛЯ

Под сверкающим куполом тронного зала Освободителя обитают сотни порабощённых душ, большинство из которых даже не осознаёт глубину своего проклятия. Многие прибыли ко двору по своей воле, надеясь испытать удовольствия, коим предаются перед Псевданором. Другие оказались тут не по своему желанию, но утратили невинность и чистоту, познав безграничное величие Слаанеш. Немногие отказываются вкусить местных наслаждений, но таких скорее жалеют, ибо неприятие Князя Хаоса нужно лечить, а не наказывать. У трона Освободителя встречаются самые разные существа и предаются любым мыслимым излишествам. Некоторые напыщенные гедонисты хвалятся тем, что творят во имя Слаанеш, а на деле оказываются самыми мелкими прислужниками Псевданора, а вся их бравада – пустыми словами. При дворе немало мутантов и чужаков, и первых иногда не отличить от вторых. Здесь выступают десятки артистов, не столько пытающихся стяжать расположение толпы, сколько используя зрителей как предлог для того, чтобы совершить ещё один грозящий смертью трюк. Здесь же можно найти предающихся чревоугодию гурманов – обычно распростёртых на полу или иссохших и оцепеневших в тёмных углах. На тех немногих открытых пространствах, не заваленных извивающимися телами, сражаются и отрабатывают своё искусство гладиаторы всех мастей, стремясь выйти за рамки возможного для смертных. Другие пируют, пробуя трофейные яства и напитки, что убили бы большинство смертных. Когда празднующие достигают особенного уровня деградации, сам воздух начинает сверкать энергиями Эмпиреев, а среди пирующих появляются новые слуги Слаанеш. Демонетки и иные порождения Варпа снуют по содрогающемуся в экстазе двору, одаривая гуляк нежными ласками, что могут нести как изысканную смерть, так и гибельное удовольствие.

В нечестивых толпах придворных выделяются несколько человек, что превосходят остальных развращённостью. Каждый из этих избранных постиг одно из Шести наслаждений Слаанеш, но ни один не надеется соперничать с Псевданором Освободителем за расположение Князя Хаоса.

ПЛУК АЛЧНЫЙ

Плук – главный фактор Освободителя, что позволяет ему удовлетворять страсть, давно пожирающую его грешную душу. Плук жаждет богатств и сокровищ любого вида – от самоцветов и слитков драгоценного металла до абстрактных денег. За свою жизнь казначей накопил колоссальные средства, но возможность обогатиться ещё больше привела его ко двору Освободителя. Он хранит капиталы в том, что считается самым надёжным хранилищем во всём царстве Освободителя, и проводит время, подсчитывая сокровища своего чудовищного господина и мечтая, что когда-нибудь завладеет ими. Псевданор считает это отличной шуткой – алчный сребролюбец обречён чахнуть над чужим богатством, вынашивая тайные (по его мнению) планы завладеть ими. Освободителю ведома каждая грязная тайна своих прихлебателей, так что у Плука никогда не будет возможности выступить против господина.

Большую часть времени фактор проводит в сокровищницах на астероидах повелителя, где без конца подсчитывает и пересчитывает миллионы монет, самоцветов

и других богатств. Если Плука нет в сокровищницах, значит он найдётся рядом с Псевданором, где даёт господину советы, связанные с его состоянием и возможностями увеличить его. Освободителю неинтересны обычные схемы обогащения – он считает это уделом слуг Тзинча, но понимает, какой вес имеет богатство, и использует это к вящему недовольству несчастного Плука.

КРЕОС ПРОЖОРЛИВЫЙ

Креос – по-настоящему отвратительное глазу создание, похожее на трясущуюся массу плоти, уродство которой не в силах укрыть никакая одежда, кроме салфетки, на которую падают кусочки еды, промахнувшиеся мимо чудовищного рта. Креос одержим колоссальным аппетитом, который он пытается удовлетворить каждую минуту. Он и гурман, и обжора – говорят, что если на расстоянии вытянутой руки от Креоса нет настоящей еды, он хватает любое живое существо и насыщается его плотью. Для других придворных счастье, что Креос почти не может двигаться и не в силах догнать еду, хотя точно известно, что он съедал глупых гуляк, что рухнули от пресыщения или переедания рядом с ним.

Креоса обслуживают сотни дворцовых рабов, ибо без их хлопот он бы умер от голода за несколько дней или утонул бы в собственных нечистотах. Иногда пиршества оказывались столь разгульными, что рабы заканчивались, и Креос оказывался на грани смерти. Говорят, что однажды ему пришлось есть собственный жир, чтобы выжить, пока не прибыли новые слуги – обжора наслаждался той трапезой и советует другим попробовать такое хотя бы раз.

Придворные часто гадают, есть ли предел прожорливости Креоса и пытаются найти его. Это стало чем-то вроде развлечения – посылать ему самые необычные яства, надеясь отыскать то, что он не пожелает съесть. До сих пор такого не случалось – Креос пожирал еду в таких количествах, что обычный смертный бы погиб от отравления, и не отвергал даже те блюда, что вопили от негодования, исчезая в его глотке. Говорят, что Креос съел одного из соперников Псевданора, и такая зрелищная расправа сыграла решающую роль в возвышении Освободителя в Изорванной спирали.

Сивиа чувственная

Сивиа настолько поглощена своими страстями, что почти не покидает обширных будуаров и подземелий под Дворцом Освобождённых. Сивиа – мастерица плотских удовольствий; говорят, что мало кто может сопротивляться воздействию её взгляда и голоса. Это высшее выражение капризной природы Хаоса; она выглядит не как хищная сирена, а как чистое и невинное существо, пусть и облачённое в прозрачные одеяния и умащённое изменяющим разум мускусом. Эта внешность составляет особый соблазн для других последователей Слаанеш, что видя столь невинную девушку, ничего не желают больше, чем осквернить и развратить её. Сивиа в высшей степени грациозна и женственна, хотя самого слова «женственна» недостаточно, чтобы описать, что она из себя представляет. Никто из тех, кому было велено проследовать за ней в будуары, не вернулся живым, исключая лишь Псевданора – по крайней мере, так говорят местные легенды.

Нежные черты лица и томные глаза Сивии скрывают за собой душу, более жадную до разврата и греха, чем могут себя представить даже самые распущенные слуги Слаанеш. Она постоянно ищет тех, с кем сможет разделить удовольствия, а одного её жеста или взгляда достаточно, чтобы избранная жертва пала на колени и умоляла. Какой экстаз испытывают жертвы Сивии, прежде чем их останки будут выброшены из её покоев, будет оставаться тайной до тех пор, пока она не встретит равного себе, чьей жертвой станет во славу Князя Хаоса.

Тимарх властолюбивый

Облачённый мантию с капюшоном Тимарх напоминает советника – его голова всегда почтительно склонена, но голос, которым он произносит сладкие слова ободрения и утешения, скорее беспокоит. Тимарх – несравненный мастер лести, а его дар побуждает других стремиться к власти. На самом деле дружелюбие Тимарха насквозь лживо – его советы никогда не возвеличат того, кто им следует; это лишь жестокое развлечение. Коварный интриган наслаждается тем, что толкает других на самоубийственные поступки на потеху свому господину и всему двору. Многие авантюры и развлечения начинались с одного невинного слова или предложения, брошенного Тимархом, от которых потом сгорали целые миры.

Но как бы не была велика способность Тимарха льстить и давать подобострастные советы, его умение унижать ещё сильнее. Толкнув цель ко всё большей деградации, самовозвеличиванию или глупости, Тимарх с величайшим удовольствием разоблачает её и обсмеивает так, что смерть кажется жертве единственным достойным исходом. Всё это Тимарх делает, дабы развлечь повелителя, и потому что позволено удовлетворять свои порывы на всех придворных. Единственный, кого Тимарх не осмеливается высмеивать – это сам Псевданор, ибо одна лишь попытка принесёт насмешнику лишь долгую, грязную и крайне болезненную смерть.

Фетони горделивый

Тимарх любит подталкивать глупцов к падению, а Фетони предпочитает унижать их сам и использует для этого любые способы. Повстречавшись с гордым воином, Фетони стремится сразить его и заставить молить о пощаде. Говоря с многомудрым учёным, Фетони противопоставляет ему свои знания или обращает книги соперника в пепел. Чем бы не гордилась жертва, Фетони наслаждается, доказывая жертве, что её идеалы ничего не стоят, и нет тех глубин, до которых он не падёт в стремлении обесценить чужие труды.

Фетони часто сопровождает целая толпа жертв, закованных в кандалы и вынужденных исполнять каждую его прихоть. Никто не знает, какая участь уготована узникам Горделивого, и очень редко в этой «свите» можно увидеть уже побывавшего там пленника. За оставшийся им краткий срок жертвы вынуждены пресмыкаться перед Фетони и исполнять каждый его приказ. Похоже, ему нравится унижать самых сильных, самых гордых, самых красивых или самых мудрых и принуждать их ползать перед собой на брюхе, забывая о своих добродетелях.

Псевданор считает выходки Фетони славным развлечением, но всегда следит за тем, чтобы придворный не возомнил о себе лишнего. Нередко Фетони приходится самому унижаться перед троном Освободителя, так же как он унижает смертных. Такие напоминания о подобающем порядке вещей необходимы, чтобы поддерживать видимость порядка в славной придворной анархии Освободителя. Во владениях Псевданора царит равновесие, но понять это может только настоящий слуга Губительных сил. Любой другой человек увидит при дворе лишь безумие, хаос и чудовищный разврат, которым правят страсти.

Праздная Сомни

Придворная, известный под именем «Сомни» – настоящая загадка и для князя, и для его лизоблюдов, и для любого гостя этих мест. Она выглядит как записная кутила, отдавшаяся блаженной неге, чьи страсти сгорели в бесконечных излишествах прошлой ночи. Растрёпанная и изможднная, она возлежит на горе отброшенных и смятых простыней, подушек и одежд, приоткрыв глаза лишь настолько, чтобы обводить происходящее вокруг отсутствующим взглядом, не утруждая гибкое тело. Любой, кто прилёг рядом с Сомни, пропал навсегда, ибо разделил с ней её праздность, в которой будет вечно вдыхать приторный запах её кожи и не поднимать головы, упокоившейся на её мягком животе. Такая судьба может показаться приятной – особенно в сравнении с бесчисленным ужасами и болью, что душа может встретить во Дворце Освобождённых. На деле же, это самая чудовищная участь из возможных, ибо присоединиться к Сомни в её вечной праздности – значит навсегда заключить себя в кататоническую тоску, переживая которую несчастный будет всё осознавать, но никогда не сможет хоть как-то отреагировать на творящееся вокруг.

Говорят, что Сомни – это самое ненасытное чудовище из тех, что обитают во Дворце Освобождённых, и что в ней есть нечто демоническое. Никто не может вспомнить, как она появилась здесь, и никто не может рассказать о тех наслаждениях, которые так истощили её.

МЕСТА

В этом разделе описаны самые важные точки во владениях Псевданора, которые могут исследовать еретики, но мастер волен дополнять их описания или добавлять новые места, описанные в этой книге, если окажется нужно.

ГЛАВНАЯ СТЫКОВОЧНАЯ ПАСТЬ

Скорее всего, первым местом, куда попадут еретики, будет главный док владений Псевданора, зияющая пещера, чей сводчатый потолок теряется в дымке экзотических благовоний. Здесь может вместиться множество лёгких судов, несколько фрегатов или один лёгкий крейсер. Любое судно должно входить в такой порт с осторожностью, чтобы он не поглотил их. Прошедшее внутрь судно захватывает сверкающий швартовочный луч, а бесчисленные увенчанные присосками пуповины прикрепляются к его шлюзам и гермодверям.

В главной стыковочной пасти и её окрестностях еретики могут нарваться на бой с грубыми и пьяными пиратами, повздорить с продажным или очень продажным чинушей или пережить иные мелкие неприятности. Также им могут повстречаться обычные для работающего пустотного дока опасности, вроде декомпрессии или загрязнения, которые становятся обыденностью, когда ответственные за них люди больше заняты поиском новых удовольствий, чем работой. Для истинного слуги Повелителя тёмных наслаждений эти сравнительно обыденные опасности открывают уникальные возможности испытать новые ощущения. Холодное прикосновение пустоты, ласка языков пламени, невесомость или ощущение, с которыми жизненно важный орган высасывает из тела через самое подходящее отверстие – это искушение, которому невозможно воспротивиться.

ВЕРТЕПЫ

Многие залы и коридоры, высеченные в скалистых астероидах, превращены в гнёзда бесчисленных грехов и пороков. Еретикам редко будут встречаться помещения, где не совершаются очередные кощунства, каким бы не было предназначение того или иного места. Склады превращены в гладиаторские арены, полные вопящих зрителей, а командные галереи стали идеальной сценой для бесчисленных эксгибиционистов, что служат в полчищах Освободителя. Кое-где из-за тел истощённых распутников не видно пола, так что еретикам придётся смотреть под ноги и ступать между переплетённых конечностей, если только они не хотят пробудить местных от расслабляющей спячки.

Сцены, которые еретики переживут здесь, могут стать предвестием грядущих испытаний Шести наслаждений. Перебравший пиратский сброд может бросать еретикам свои вызовы, но мастер должен помнить, что они не должны быть сложнее грядущих испытаний.

СОКРОВИЩНИЦЫ

В глубинах астероидов, которыми владеет Освободитель, можно найти бесчисленные сокровищницы, набитые трофеями, что он скопил за долгие годы грабежа и пиратства. На самом деле Псевданору куда больше удовольствия доставляет отнимать богатства, чем владеть ими – золото для него просто напоминание об удачном налёте. Тем не менее, князь ревниво оберегает эти «напоминания», ибо знает, что другие жаждут завладеть ими. Несметные сокровищницы стерегут пираты, у которых жажда обогащения была удалена хирургическим путём, что делает их подобными евнухам, оберегающим гарем своего повелителя.

Хотя большинство сокровищниц Освободителя таит вполне обычные богатства, ходят упорные слухи о множестве маленьких тайников, разбросанных среди астероидов. Если верить сплетням, там хранятся самые разные диковины. Рассказывают о стазисных камерах с особо ценными заложниками, соперниками, демонами, плотоядными хищниками, древними технологиями или штаммами вируса «Пожиратель жизни». Если такие хранилища и существуют, то Псевданор не доверяет ни доступ туда, ни само их местоположение даже наиболее близким последователям – остаётся лишь гадать.

Если еретики по какой-то причине попадут в сокровищницу, их пребывание стоит ограничить сценами, в которых они доказывают своё право находится тут и сопротивляются выдворению прочь. Также мастер может использовать такую сцену, чтобы представить Плука – одного из придворных Освободителя, который часто бывает здесь.

Средства обороны

Последователи Псевданора проводят большую часть времени в грехе и разврате, но его владения не остаются без защиты. Большинство дрейфующих островов напичканы средствами пустотной обороны – от макробатарей до лэнс-башен, от множества ракетных установок до торпедных аппаратов. Эти орудия обслуживают пираты, чьё главное удовольствие – война, и лишь благодаря неусыпной бдительности надзирателей и ударам их кнутов, эти вояки не пытаются подбить любое судно в зоне видимости, дружественное или враждебное.

Средства обороны княжеских владений обслуживают мириады развращённых безумцев, и это создаёт почву для сцен, в которых могут поучаствовать еретики. Пираты ничто не ценят так, как возможность на пределе испытать свои силы, будто то стрельба из макроорудия или из дробовика, и им почти не нужен предлог, чтобы открыть огонь.

Большая часть наземных сил Освободителя сосредоточена на астероидах-островах, связанных пустотными мостами. Там средства обороны представлены крепостями и гарнизонами из многих сотен самых сильных и крепких пиратов. Поскольку никто и никогда не может быть уверен, когда соседний князь устроит вторжение, эти войска постоянно пребывают наготове благодаря боевым наркотикам и нейростимуляторам, подключённым прямо к их нервной системе.

Мосты в пустоте

Аллоды пиратских князей известны своими дрейфующими астероидами-островами и невозможными мостами, что связывают их. Такие мосты бывают самыми разными, и Освободителя веселит то, как это морочит путешественников головы и испытывает их решительность. Обличие, что принимает мост, исходит из души путника, коей даётся временная материальность, зримая Псевданору и его последователям. Отважные странники, благословлённые теми богами Хаоса, которым поклоняются, могут увидеть надёжные каменные или стальные мосты, а слабые духом – гнилые и готовые в любой миг подломиться. Те, чей разум искажён безумием Хаоса будут ступать по мостам из извивающихся щупалец, колец дыма или языков, истекающих иномировой слюной. Путешественники, проклятые дарами того или иного бога, могут осознать, что путь слишком опасен или вовсе невозможен – некоторые рискуют и ступают на мост, другие же остаются в ловушке и могут вынужденно пойти на службу к Освободителю.

Теоретически, кроме местных жителей, еретики могут встретить на мостах почти любых уроженцев Вопящего вихря. Мастер может брать любых врагов из «Основной книги правил» и сталкивать их с персонажами. Это могут быть простые путники, неспособные пересечь пустоту, но могут встретиться и могучие воины, преследующие собственные неизвестные цели. Иные могут вызвать еретиков на бой, другие – предложить обмен чем-либо, будь то богатства, товары, сведения или услуги.

По мостам Изорванной спирали

Как правило еретикам стоит позволять без лишних проблем пересечь мосты, но иногда мастеру может захотеться добавить приключению остроты и риска. Всякий раз, когда персонажи будут искать мост, пусть каждый предпримет проверку Тёмной славы. Прошедшие проверку увидят прочный мост, по которому можно пройти безо всякого риска. Провалившие проверку должны столкнутся с опасностью или неудобством – примеры перечислены ниже.

- Еретик обязан пройти проверку Страха со штрафом -10 за каждую ступень провала в проверке Тёмной славы.
- Еретик может получить столько очков Порчи, на сколько степеней провалил проверку Тёмной славы.
- Еретик подвергается воздействию случайного Расстройства до тех пор, пока не пересечёт следующий мост.
- Еретику может довестись сразиться с врагом, которого может видеть лишь он (врага выбирает или случайно определяет мастер).
- Еретика может затянуть в бурлящие Эмпиреи и выбросить оттуда в совершенно ином месте – другом астероиде-острове в аллоде Освободителя, в землях другого пиратского князя или где угодно ещё – это целиком зависит от того, насколько драматичными мастер хочет сделать последствия провала.

Часть II: Шесть наслаждений Слаанеш

Это ключевая часть «**На грани**» – еретики предстают перед двором Псевданора Освободителя и пытаются показать себя равными пиратскому князю и его приспешникам. Всё начинается с того, что Освободитель предлагает персонажам пройти шесть испытаний, каждое из которых покажет, смогли ли они постичь одно из Шести наслаждений Слаанеш. Обстоятельства того, как еретики попали ко двору Псевданора зависят от того, как они оказались в его владениях, и какие из необязательных сцен мастер и участники отыграли раньше. Независимо от того, как и почему, еретики оказались при дворе, когда они туда попадут, зачитайте или перескажите следующее:

Когда вы попадаете ко двору Освободителя, вам в нос ударяют тысячи экзотических ароматов, а глаза щиплет больше ярких цветов, чем может существовать. Вас очаровывают звуки диссонирующей, но завораживающей музыки, а вокруг витает столько богохульных вкусов, что рот наполняется слюной. Вы идёте вперед, и чувствуете на коже прикосновения незримых возлюбленных, обещающих блаженное забытье. При дворе находится целая толпа извращенцев, каждый из которых наслаждается одним или несколькими грехами.

Завидев вас, придворные замолкают, в их глазах появляются похоть, веселье или голод. В тронной зале главное место занимает Псевданор Освободитель, восседающий на сверкающей конструкции из драгоценных металлов, самоцветов и плоти, что выглядит насмешкой над любыми произведениями искусства. Псевданор – существо непонятного пола, но удивительного обаяния, облачённое в роскошные, но потрёпанные одеяния, что так любят пиратские князья Изорванной спирали.

– А, – обращается к вам Освободитель, – прибыли наши гости. – Его подпевалы и рабы подносят блюда с экзотическими яствами, а сам князь устремляет на вас иссушающий взор. – Вы прибыли в мои владения в поисках могущества – это очевидно. Что же, друзья мои, я могу предложить его вам, если вы докажете, что достойны такого дара. Покажите, что постигли Шесть наслаждений Повелителя всех наслаждений. Потерпите поражение и будете преданы забвению. Что скажете?

Приняв вызов, еретики составляют Сговор, как это описано в «**Основной книге правил**». Сговор обязательно считается посвящённым Слаанеш, а его первостепенной целью становится постижение всех Шести наслаждений Слаанеш. Второстепенными могут стать цели, описанные в начале приключения или дополнительно придуманные игроками и мастером. Масштаб такого сговора – «Затея», поскольку он не требует значительных ресурсов. Что же касается осложнений, то мастер может выбрать их сам или определить броском костей. Предполагаемая награда за исполнение Сговора описана в главе VIII «Мастер игры» из «Основной книги правил», а возможные дополнительные последствия изложены в конце этой главы.

Вот примеры возможных осложнений:

- Попасться на том, что вы не полностью отдаётесь своим страстям. Псевданор или его слуги не потерпят такого – еретики должны с головой окунаться в чувственность, а любые признаки нежелания доставят им неприятности.
- Показать, что у вас есть хоть какое-то подобие моральных устоев. Это для слабаков вроде слуг Трупа-на-Троне.
- Позволить своей преданности иной Губительной силе, кроме Слаанеш, отвлечь вас от ощущений, что предлагают во владениях Освободителя. Еретики, выказывающие удивительно стойкую верность иным силам, заслужат особое внимание слуг Освободителя – мастер сможет немало развлечься, отыгрывая это.
- В открытую использовать дары или милости иных Губительных сил, кроме Слаанеш – значит накликать на себя беду. Какую именно – зависит от действий еретиков.

ПОСТИЖЕНИЕ ШЕСТИ НАСЛАЖДЕНИЙ СЛААНЕШ

Получив от Освободителя вызов, еретики вольны отклонить его или исполнять так, как сочтут нужным. Помните, что Шесть наслаждений нужно постичь именно в том порядке, что описан ниже, ибо они отражают иномировую архитектуру Дворца наслаждений Слаанеш. Порядок испытаний – это правило, которое нужно соблюдать. Мастер может потребовать **трудной (-10) проверки Учёного знания (Оккультизм)** и раскрыть это еретику в случае успеха. Если персонажи захотят пройти испытания в ином порядке, они должны заплатить цену – например, потерять 1к10 единиц Тёмной славы.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

Более чем возможно и приемлемо, если некоторые или все испытания будут проходить прямо в тронном зале Освободителя. Если так, невероятный пиратский князь сможет лично наблюдать за происходящим и вмешиваться в него. Он может отметить особо впечатляющую победу героев или осмеять их особенно жалкое поражение, если мастер того пожелает.

Конечно, испытания могут проходить и в иных местах – логовах, сокровищницах и других частях этого астероидного архипелага. Они не обязаны проходить в один день. Это также позволит еретикам подготовиться к новому испытанию, собрав сведения, перетянув на свою сторону новых союзников, исследовав владения Псевданора в поисках преимуществ или укрепив свои позиции иными средствами. Некоторые испытания могут забросить персонажей игроков в отдалённые края Спирали или даже за её пределы. В таком случае мастер может решить, что Освободитель будет сопровождать еретиков, якобы для того, чтобы убедиться в их честности, а на самом деле – ради собственного развлечения. Где бы не появился пиратский князь, мастеру стоит помнить, что он должен господствовать в любом окружении, задавать тон каждой сцене и красть всеобщее внимание, где бы не оказался.

Залы Дионеи

Варианты испытаний и постижений Шести наслаждений Слаанеш в этой книге даны с учётом того, что всё происходит в аллоде Освободителя. Если мастер и игроки того захотят, действие можно перенести в залы Дионеи, что описаны на стр. 126. Эти залы – идеальное место для множества испытаний, а вместо шести придворных Освободителя мастер может придумать новых, исходя из собственных вкусов и прошлого еретиков. Для героев будет особенно интересно повстречать здесь знакомых по прошлым приключениям персонажей и, быть может, свести давние счёты. Перенеся действие в залы Дионеи, мастер будет вынужден изменить приведённые в приключении тексты, связанные с каждым из Шести наслаждений или передать любые включённые в них слова обитателям залов. Ещё один интересный аспект залов как площадки для постижения всех Шести грехов – это тёмная тайна, что лежит в их основе. Захочет мастер открывать игрокам этот ужас или придержит на будущее, зависит от того, сколько времени он готов потратить на это приключение и какую значимость придать ему в общем сюжете.

ЧЕМПИОНЫ ХАОСА

В каждом из шести испытаний должен выступать один персонаж, выбранный чемпионом или представителем группы. Именно на него лягут все риски, но и ему достанется вся слава. Это позволяет игрокам выбирать для каждого испытания самого подходящего героя. Мастеру стоит следить за тем, чтобы никто из персонажей не избежал участи чемпиона и получил свою долю испытаний – например, устами Псевданора, что вмешается и потребует от определённого еретика участия. Также персонажам не стоит позволять отправлять слуг или других НИП на испытания вместо себя – достаточно заикнуться об этом, чтобы всех с позором изгнали из владений Освободителя.

УСПЕХИ И ПРОВАЛЫ

Мастер должен учитывать, насколько хорошо или плохо еретики справляются с испытаниями. Каждое можно пройти как успешно, так и нет – решение всегда остаётся за мастером, которому стоит скрывать принципы оценки конкретного испытания вплоть до его завершения. Зачастую итог будет очевиден – например, если еретикам предстоит социальный конфликт, то персонаж успешно проходит испытания, победив в социальном конфликте. Иногда еретикам предстоит подвергнуть себя опасности – ранам или даже угрозе смерти. В таких случаях успешность испытания должна определяться достаточно просто. В редких случаях мастеру придётся принимать решение, исходя из подхода, что выбрали герои и отыгрыша. Помните, что у еретиков только одна попытка на каждое испытание, каков бы ни был его исход. Мастеру стоит изменять реакцию Освободителя, если это необходимо – в приключении описана его реакция на успехи еретиков, а если они потерпят неудачу (особенно если этот провал будет очень смешным), его слова должны отражать это.

Алчность

Первое из Шести наслаждений – алчность. Еретики должны показать, что готовы рискнуть всем в погоне за богатством, сокровищами и иными материальными благами. Но алчность может принимать множество обличий – например, жажду заполучить последнюю работу определённого художника или шкуру необычного зверя. Человек может страстно желать больше последователей, слуг или рабов. Не меньшей страстью чем обогащение, может стать желание не допустить обогащения возможного соперника.

Чтобы постичь алчность, еретики должны показать, что они готовы на всё, чтобы получить желаемое. Игроки могут придумывать любые способы сделать это, но ниже изложено несколько вариантов.

Всё или ничего

Для многих преданных слуг Князя Хаоса, нет ощущений острее, чем чувство риска и азарта. Они могут рисковать всем накопленным за жизнь, что превосходит продолжительностью срок, отпущенный любому смертному, ставя всё на один бросок костей, одну карту, одну каплю крови, и испытывать от этого величайшее наслаждение. Чем дольше человек служит Хаосу, тем больше могут быть его сокровища, а значит и больше будет радость от возможного риска. Некоторые тратят десятилетия или даже века собственного субъективного времени, строя империи лишь ради того, чтобы потом проиграть всё нажитое за одну партию. Такие игры редко проходят один на один – толпа зрителей лишь обостряет ощущения многих игроков.

Если игроки решат доказать, что постигли алчность этим путём, мастер может позволить им сыграть против одного из придворных Освободителя в азартную игру на глазах всей свиты Псевданора. Плук, фактор Освободителя, оценит ставку еретиков – это не обязательно должно быть золото. Это может быть цвет их глаз, память об их лучшем убийстве или верность любимого слуги. Мастер должен установить «стоимость» их ставки, чтобы определить, сколько Влияния они получат или утратят по итогам игры. После один из придворных делает ответную ставку – впрочем, в отличие от еретиков, он может не быть насколько готов расставаться со своим имуществом, а оказаться просто «добровольцем», которого назначил Плук или другой придворный. В тронном зале соберётся большая толпа, и сам Псевданор будет наблюдать за игрой со сдержанным, но явным интересом. Невольного соперника выводят вперёд, и Плук разъясняет правила. Это может быть даже простой бросок костей, что позволит игрокам поучаствовать в точно такой же игре, как их альтер-эго.

Для испытания игроки выбирают одного представителя из своих рядов. Этот персонаж бросает кости вместе с мастером. К выпавшим значениям прибавляются бонусы Тёмной славы участников (если таковые есть). Выигрыш получает тот, у кого выше итоговый результат. Если еретик проиграл, он также получает количество очков Порчи, равное его бонусу Тёмной славы. Игра не заканчивается – неудачник может поставить больше в отчаянной попытке избежать поражения. Проигрывая, еретики должны делать более ценные ставки (опять-таки, это не обязательно должны быть деньги – это могут быть услуги, обещания, наконец, даже души). Как и раньше, их ставку оценит Плук,

и с одобрения мастера игра будет продолжаться до тех пор, пока одна сторона не признает поражение или не спустит всё.

Помните, что еретики могут и должны жульничать всеми мыслимыми способами, а мастеру не стоит возражать против применения психосил, милостей богов и иных средств, с помощью которых игрок может повлиять на броски. Но если мошенничество позволено игрокам, им будут заниматься и их противники, а мастеру также стоит подумать над тем, как отреагируют зрители, если обман раскроется. Впрочем, капризные слуги Слаанеш скорее впечатлятся подвигами, что были совершены сомнительными способом.

Большое ограбление

Ещё один способ выказать безграничную алчность – совершить нечто, достойное великого пирата, что впечатлит даже Псевданора Освободителя. Это особенно уместно в Изорванной спирали и может занять одну или несколько отдельных игровых встреч, в ходе которых персонажи будут искать подходящую добычу и рисковать всем, чтобы присвоить её себе. Еретики могут напасть на одного из других князей Спирали (некоторые из них описаны в главе III) или поискать добычу помельче и поуязвимее. Это путь особенно подходит группам, в которых есть персонаж-изменник, бывший некогда вольным торговцем. Подробности Большого ограбления остаются на откуп мастеру – это может быть, как полноценное, подробное приключение, так и короткая вставка.

Постижение алчности

Если это испытание будет пройдено, зачитайте или перескажите следующее:

Придворные Освободителя собираются вокруг вас, и сотни глаз сверлят ваши души с нескрываемой ревностью, написанной на каждом лице.

– Сносное начало, – мурлычет Освободитель, – Молю, продолжайте…

ЧРЕВОУГОДИЕ

Чревоугодие – это желание насыщаться, как самыми изысканными блюдами, так и пожирать что угодно в неограниченных количествах (или и то, и другое). Некоторые не могут ни минуты провести, не поедая чего-нибудь, не слишком заботясь о том, что именно берут в рот. Другие превращаются в разборчивых гурманов, требующих самых экзотических кушаний. Третьим становится важно опьяняющее воздействие того, что они принимают, и потому они постоянно ищут всё более сильные наркотики, блюда и напитки. Как бы то ни было, чревоугодие – это неутолимое и необоримое желание поглощать.

Как и в случае с другими испытаниями, игрокам стоит выдумывать собственные пути показать себя достойными. Если им или мастеру понадобиться помощь, Креос Прожорливый (см. стр. 135) может прийти на выручку.

Вопрос количества

Первый путь постигнуть чревоугодие – съесть и выпить как можно больше. Еретики могут вступить в настоящее состязание с Креосом, если мастер захочет устроить такое, а среди персонажей найдётся смельчак, готовый бросить вызов обжоре. Тот с готовностью примет приглашение, а состязание будет происходит на глазах Освободителя и всего двора.

Испытание отыгрывается последовательностью проверок Выносливости, предпринимаемых выбранным еретиком. Первая проверка будет **тривиальной (+60)**, а каждая следующая станет получать накопительный штраф -10 до тех пор, пока не кончится состязание или пока еретик не выдохнется. Каждая проверка оцифровывает очередное блюдо или напиток, которые персонаж пытается съесть или выпить и удержать в желудке. Какие яства подадут к столу – решать мастеру, но это могут быть как изысканные кушанья из дальних пределов Вопящего вихря, так и настолько отвратительные вещи, что ни один человек в своём уме не возьмёт их в рот. Это может быть буквально всё, что угодно – целое озеро желчи, бочонок мазута, баллон сжиженного газа, клинок меча или даже живой придворный (которого сперва придётся «успокоить»). Каждый провал проверки Выносливости означает, что еретик рискует повредить себе. Бросьте 1к10 и вычтите из выпавшего результата величину вашего бонуса Выносливости, а потом сверьтесь с таблицей 7-20 «Эффекты резаного критического урона в торс» на стр. 257 «**Основной книги правил**» и примените этот результат к персонажу (игнорируйте это правило, если выпавший результат окажется ниже единицы). Помните, что это не просто соревнование в обжорстве, а ритуал, в котором поглощаются невероятные количества пищи, что может оказывать жуткое воздействие – например, тело персонажа может раздуться вдвое от съеденного, а уже проглоченные, но ещё живые кусочки пищи – пытаться вырваться из

желудка обратно.

Продолжайте предпринимать проверки, пока еретик будет в силах их совершать. Успех или провал не имеет значения. Если еретик предпринял финальную **адскую (-60) проверку Выносливости** и выжил, он победил.

Если же вы состязаетесь в чревоугодии с Креосом (или кем угодно другим), еретик и НИП будут одновременно есть и бросать кости. В этом случае проверки можно продолжать даже после бросков со штрафом -60. Такое состязание продолжается, пока один участник не сможет больше есть (или не умрёт). Оставшийся будет объявлен победителем.

Вопрос качества

Вместо того, чтобы стремиться съесть побольше, еретики могут искать более необычных блюд и напитков. Это могут быть самые экзотические яства, что в силах выдумать игроки. Испытание может даже включать их поиск. Такой вариант предлагает игрокам напрячь фантазию – в блюдо может входить порошок из толчёных эльдарских камней души, вытяжки из яда давно вымерших зверей и иные составляющие (чем гротескнее – тем лучше). Успех или провал испытания зависит от результата встречной проверки Обаяния против Псевданора, которая получает бонусы и штрафы в зависимости от того, сколько фантазии проявили игроки.

Отравление

Зрители могут изрядно развлечься, наблюдая как еретики мучают себя, глотая самые ядовитые зелья в попытках показать себя достойными. Мастеру стоит поощрять игроков выдумывать необычные кушанья или предлагать им что-

нибудь особенно нечестивое устами Креоса. В таком случае испытание будет проходить по правилам из раздела «Вопрос количества», но последствия провалов будут заключаться не в резаном критическом уроне. Это могут быть временные воздействия Страха или Безумия, Расстройства, Усталость или даже неожиданные мутации – всё это описано в «Основной книге правил». Как засчитывать победу – решать Псевданору.

Постижение чревоугодия

Если это испытание будет пройдено, зачитайте или перескажите следующее:

Придворные Освободителя взирают на вас с явным уважением. Десятки людей пускают слюни от голода, другие в полуобмороке от восхищения. Сам Псевданор сохраняет хладнокровие, но в его глазах зажигается интерес и возрастающее уважение.

– Интересно, – говорит он, – Теперь можно начать настоящее веселье…

ЧУВСТВЕННОСТЬ

Это наслаждение представляет собой погоню за чувственными ощущениями и в игровой механике может выражаться множеством способов. Это необязательно должна быть привычная похоть; преданные Слаанеш неизбежно доходят до более тёмных страстей и начинают смотреть сверху вниз на преходящие плотские радости. Испытание может требовать от участника выказать невероятную выносливость, показать запредельную ловкость и грацию, блеснуть красотой, столь ослепительной, что буквально лишает зрения, продемонстрировать умение выдерживать боль, что убила бы простого смертного (и даже получать от неё удовольствие) или принимать любые иные формы, что вы сможете вообразить. Такие вещи лучше отыгрывать абстрактно, «за кадром», но начало и последствия могут быть очень весёлыми.

Чтобы показать свою чувственность, еретики должны выбрать из своих рядов представителя, что сможет пройти испытание, выказав выносливость, воображение и атлетическую подготовку. Этот еретик будет предпринимать последовательные проверки характеристик – Силы, Выносливости, Ловкости, Силы воли или Общительности. Первая проверка будет **тривиальной (+60)**, а каждая следующая – усложняться на -10, вплоть до **адской (-60)** включительно. Последствия провала зависят от того, какая характеристика использовалась в проверке.

- Проваленная проверка Силы отнимет у персонажа 1к10 единиц Тёмной славы
- Проваленная проверка Выносливости принесёт персонажу уровень Усталости.
- Проваленная проверка Ловкости нанесёт персонажу 1к10 единиц ударного урона в случайно определённую часть тела (от урона не спасает броня).
- Проваленная проверка Силы воли потребует пройти проверку Страха (1).
- Проваленная проверка Общительности принесёт персонажу случайно выбранное Расстройство, связанное со Слаанеш (независимо от того, какой Губительной силе служит еретик). Это расстройство сохраняется до конца приключения (примеры расстройств см. стр. 278 «**Основной книги правил**»).

Каждая проверка может занимать один или несколько часов, а всё испытание – длиться целую ночь и следующий день. Пройдя все проверки, персонаж с триумфом возвращается к товарищам, явно потрёпанный, но счастливый, что остался в живых. Сам факт того, что он выжил, уже служит доказательством, того, что этот еретик постиг чувственность.

Руководство для мастера

Подробности этого испытания и его прохождения остаются на откуп мастеру и игрокам, но стоит напомнить, что похоть и грехи плоти, что могут считаться тяжкими в Империуме для истинно посвятивших себя Слаанеш будут не более чем одним из множества удовольствий, которое уже успело наскучить. В зависимости от группы, мастер может потребовать проявить акробатическое мастерство, искусство танца, блеснуть скоростью действий и реакции и т. д. – это может не только лучше подойти персонажам, но и немного ошарашить еретиков, уже подготовившихся поддаваться низменным плотским страстям!

Также это испытание может играться против Сивии (см. стр. 136). В таком случае все проверки характеристик становятся встречными, а состязание длиться до тех пор, пока один из участников не сможет продолжать – тогда второй будет объявлен победителем.

Постижение чувственности

Если это испытание будет пройдено, зачитайте или перескажите следующее:

Теперь придворные смотрят на вас с беззастенчивым обожанием, а их глаза горят похотью.

– Впечатляет, – говорит Псевданор, прежде чем начать следующее испытание.

ВЛАСТОЛЮБИЕ

Поражённые этим пороком ищут власти над окружающими. Они могут мечтать о несметных полчищах, что будут сражаться за них, или жаждать тайных интриг, что принесут могущество. Он получают власть из того влияния, которым обладают, и наслаждаются, глядя как все прочие исполняют их повеления. Некоторые – например, придворный Тимарх (см стр. 136) самое острое удовольствие получают, раскрывая противникам, насколько велика их власть над ними и наслаждаясь ощущением чужой беспомощности.

Чтобы постичь властолюбие еретики должны выказать способность влиять на других. Это прекрасный повод применить правила социальных конфликтов из главы III. Как и всегда, игроки могут сами выбрать себе жертву – это могут быть части пиратской орды Освободителя, определённые придворные, Тимарх или даже сам Псевданор. Мастеру стоит свериться с правилами из главы III и действовать, отталкиваясь от поступков игроков. Кого бы они не выбрали своей жертвой, испытание нужно обставить как можно драматичнее. Например, демонстрация своей власти перед толпой из нескольких сотен развращённых пиратов должна происходить в подходящем месте – например, в главной стыковочной пасти (особенно, если у еретиков есть своё судно, что висит здесь же). Противостояние с Тимархом может происходить в тронном зале Освободителя, в окружении толпы жаждущих развлечений придворных, под взором самого Псевданора. Если еретики решаться продемонстрировать свою власть

самому Псевданору, это можно устроить в том же тронном зале или на глазах всей пиратской орды, где каждый будет выкрикивать оскорбления тому, кто осмелился бросить вызов их повелителю.

Постижение властолюбия

Если это испытание будет пройдено, зачитайте или перескажите следующее:

Испытание властолюбия пройдено, и придворные глядят на вас со страхом – выражения лиц выдают, что каждый влиг возжелал стать вашим рабом и страшиться последствий такого желания. Освободитель смотрит на вас с только что зародившимся уважением и плохо скрытым подозрением. Он откидывается на спинку тона и объявляет новое испытание.

Гордыня

Гордыня – это наслаждение всепожирающего тщеславия и нарциссизма. Иногда она выражается в чудовищно раздутом самомнении, иногда – в стремлении унижать всех вокруг. Гордыня присуща практически всем посвятившим себя Хаосу, ибо каждый считает, что преуспеет там, где столь многие пали. Никто не верит, что именно его путь к величию окончиться вырождением в скулящее, слюнявое чудовище. Постижение гордыни – интересный вызов для игроков, к которому нельзя относиться легко. Отыгрыш такого испытания будет непрост сам по себе, даже для ведущего, не говоря уж об игроках, которым он должен создать соответствующие сложности.

Еретики могут последовать примеру одного из придворных – Фетони – или даже посоперничать с ним. Человек, воплощающий гордыню, жаждет унижать прочих. Если игрокам сложно отыграть это, Фетони может начать оскорблять их, показывая, что они недостойны пребывать при дворе Освободителя. Их ссору можно отразить по правилам социальных конфликтов, а как именно – зависит от игроков. Им нужно будет постоять за себя в перепалке, где проигравший потеряет лицо и будет опозорен перед лицом всего двора и самого Псевданора.

Также еретики могут преодолеть это испытание, просто выказывая невероятную гордыню. Как и в случае со всеми испытаниями, речь идёт о том, чтобы не поддаваться греху, а наслаждаться им, не теряя себя, как это происходит с несметными толпами глупцов. Еретики могут выказывать несокрушимую самоуверенность перед лицом превосходящих врагов, рисковать всем, что имеют, похваляясь своим могуществом и великолепием. Еретики могут столкнуться с врагами, против которых у них почти нет шансов (или скорее повелеть своим слугам заняться ими и погибнуть во славу своих господ).

Постижение гордыни

Если это испытание будет пройдено, зачитайте или перескажите следующее:

Придворные Освободителя поражённо замолкают, а Псевданор, сузив глаза, смотрит на вас со своего трона.

– Последнее испытание, – резко произносит он, его ноздри раздуваются от едва сдерживаемого гнева, – покажет, чего вы стоите раз и навсегда.

Соблазнение

Вместо описанной выше механики испытаний, мастер может позволить еретикам устроить заговор среди придворных Освободителя, используя правила Соблазнения (см. стр. 76). Вместо противостояния с именным персонажем, еретик должен совратить его по правилам Соблазнения. Успешное Соблазнение засчитывается как пройденное испытание.

Праздность

Последнее из Шести наслаждений Слаанеш намного труднее, как преодолеть, так и постичь. Праздность – это желание, забыв обо всех обязанностях и прекратив всякие усилия, отдаться вечности апатии. Впрочем, это лишь видимость – на деле всё совсем не так. Для посвятившего себя Хаосу нет и не может быть покоя, ибо Варп пребывает в вечном движении, полнясь неизбывной энергией человеческого духа и воображения, пронзающих всё измерение. Отдаться иллюзии покоя – значит добровольно позволить своей душе плыть по течениям Моря душ и утонуть в его тёмных, смертоносных глубинах. Там проклятые души останутся навсегда пойманными в миге забвения, осознающие, что происходит и неспособные предпринять хоть что-либо.

Должно быть, лучший способ постичь это наслаждение – это подойти к грани бездны так близко, как это возможно для того, кто не хочет погрузиться в её жадные глубины. Для этого есть много путей, но каждый требует поддаться влиянию, которое принесло бы большинству смертных удовольствие. Одни могут погрузиться в блаженное забытье, слушая невозможно великолепную музыку, или предаться сладостной неге, вызванной мощным наркотиком, забыть обо всём в объятиях самых искусных любовников или упокоится на невероятной красоты природе, овеваемый порывами ароматного ветра. Как бы то ни было, еретики должны достичь точки невозвращения и справиться с искушением, дабы не обречь себя на проклятие.

Как и в случае с другими наслаждениями, мастеру стоит поощрять игроков самим придумать способы доказать, что их поступки угодны Слаанеш. Также вы можете использовать Сомни (см. стр. 136), которая будет предлагать одно праздное искушение за другим, стремясь обречь еретиков на проклятие. Описанные в главе III правила Соблазнения и социальных конфликтов также могут применяться – например, для того, чтобы НИП создавали обольстительную пелену искушения, с которой представляющий еретиков персонаж должен будет справиться.

Постижение праздности

Если это испытание будет пройдено, зачитайте или перескажите следующее:

При дворе Освободителя воцаряется тишина. Прихвостни Псевнадора поражены увиденным и преисполнены обожания. Сам князь встаёт и, бросив на вас мрачный взгляд, покидает тронный зал. «Хозяин вернётся, – обещают придворные, – и вынесет своё суждение».

Часть III: Противостояние

Лишь когда еретики попробуют каждое из Шести наслаждений Слаанеш (неважно, насколько успешно), они будут готовы к суду Псевданора Освободителя. Если пиратский князь сочтёт персонажей равными себе, он может предложить союз, что намного повысит их положение среди других воевод Вопящего вихря. Если же еретики покажут себя слабыми и недостойными, их поднимут на смех при дворе Псевданора и по всей Изорванной спирали, отчего их шансы достичь могущества резко упадут. Большинство глупцов, пойманных в ловушки пиратского князя, разделяют именно такую судьбу, ибо мало кто может сравниться с ним в развращённости. Если же персонажи превзойдут Псевданора, он обратится против них, дабы не позволить отнять своё место одного из самых пресыщенных декадентов на службе Повелителя тёмных наслаждений.

«**На грани**» имеет три концовки, что описаны ниже. Достижение той или иной зависит от того, сколько наслаждений еретикам удалось постичь. После того как персонажи поучаствуют во всех испытаниях, их ждёт приём у самого Освободителя в тронном зале при большом стечении придворных. Зачитайте или перескажите следующее:

Псевданор Освободитель восседает на своём троне в окружении самой возмутительной роскоши. У его ног лежат самые любимые наложницы и питомцы, взирающие на вас со сдерживаемой томностью. В зале собрались все придворные Освободителя, разодетые в пух и прах.

По невидимому и неслышимому знаку сеньора, лизоблюды замолкают, обратив наполненные обожанием взоры к Освободителю.

Концовка 1: Пошли прочь!

Если еретики пройдут всего одно или два испытания (или провалят все), Псевданор сочтёт их мелкой сошкой, не угрожающей его власти в Изорванной спирали. Их жалкие попытки показаться достойными окажутся лишь забавным представлением для князя и его двора. Зачитайте или перескажите следующее:

По хищному лицу Псевданора расползается жестокая улыбка, когда он оглашает своё решение.

– Это было весёлое развлечение. Я благодарю вас за то, что вы покатаете нашим страстям и позволили нам весело провести эти несколько часов. Я полагаю, ваши умишки с трудом понимают, что происходит, так что позвольте выразиться яснее. Всё, что здесь происходило, было огромной шуткой, а вы, мои тупоумные гости, – её соль.

Ну а теперь – добавляет он, когда придворные разражаются нервным хихиканьем, – всё развлечение, что вы могли предложить, закончилось. Убирайтесь прочь, малодушные!

Как именно персонажи игроков отреагируют на такое откровение, зависит от них. Они могут попытаться немедленно вызвать князя на поединок или устроить свалку со всеми придворными. Единственный шанс вырвать пустую победу из челюстей позорного поражения – одолеть Освободителя тем или иным способом. Это может быть жестокая битва или социальный конфликт (см. правила в главе III). Впрочем, этот способ может быть доступен только если сами игроки додумаются до него – у них уже было немало возможностей проявить себя, так что мастеру не стоит пытаться спасти игроков от самих себя, даже если он видит способ помочь.

Если дело дойдёт до сражения, Освободитель с удовольствием сразиться с кем-то из еретиков на дуэли один на один, приказав подручным не вмешиваться (по крайней мере, поначалу). Если в поединок вмешаются другие еретики или (Варп убереги!) Псевданору покажется, что он проигрывает, князь забудет про гордость и прикажет пиратскому сброду напасть на вас – так дуэль превратиться в спешное отступление с боем, если, конечно, Освободителя не удастся убить одним ударом – в таком случае см. концовку 3.

Если игроки провалили много испытаний и вышли на концовку «Пошли прочь!», мастер должен поработать над тем, чтобы она не превратилась в разочарование. Да, еретики проиграли, но это не значит, что игровая встреча должна оборваться прямо сейчас, лишив всех возможностей интересного отыгрыша. Дела пошли плохо, а персонажи (скорее всего) ввязались в бой с ордами пиратов, но это означает, что можно устроить масштабное сражение или погоню. Кульминация в таком случае будет заключаться в побеге еретиков на корабле (если у них такой есть) или по пустотному мосту, что уведёт их из аллода Освободителя. В таком случае они смогут найти союзников среди других князей и вернуться к Псевданору. Глава III подробнее описывает крупных игроков Изорванной спирали, которых еретики смогут убедить помочь отомстить Освободителю.

КОНЦОВКА 2: СОГЛАСИЕ!

Если еретики смогут постичь три или четыре из Шести наслаждений Слаанеш, они покажут себя в достаточной мере благословлёнными Князем Хаоса, чтобы Псевданор пожелал заключить с ними союз, но ещё недостаточно опасными, чтобы угрожать его положению. Это самый благоприятный исход испытаний – как для князя, так и для персонажей. В награду Псевданор даст обещание в нужное время привести свои флотилии на помощь делу еретиков, если задуманное ими будет угодно Слаанеш. Но сейчас в честь героев устоят чудовищный в своём декадентстве пир. Взмахом руки Освободитель приказывает слугам внести яства и вина всех мыслимых видов, и весь двор окунается в празднование. Зачитайте или перескажите следующее:

– Друзья мои! – Освободитель обращается к вам с неожиданным добродушием. – Я вижу, что вы воистину благословлены Повелителем наслаждений! Я вижу, что мы станем большими друзьями! Рабы! Несите угощение, несите вина, ибо сегодня мы отпразднуем наш союз!

Услышав эти слова, придворные расшаркиваются, кланяются и встают на колени, всячески выказывая покорность вам. Другие устремляются к дверям, и вскоре откуда приносят горы яств и колоссальные бутыли насыщенного, тёмного напитка.

– Да, – продолжает Освободитель, разводя руки в стороны, – я вижу, впереди великие удовольствия! Когда я понадоблюсь вам, я буду рядом!

Праздник необязательно отыгрывать бросками костей – достаточно сказать, что на нём еретикам открылось, насколько развращёнными гедонистами могут быть последователи Князя Хаоса. Конечно, они могут и не вспомнить большую часть ночных событий, но это совершенно другая история. Так или иначе, в головах еретиков останется обещание Псевданора привести свой флот и людей для их чёрного крестового похода, буде таковой состоится. Ещё Псевданор с нескрываемым удовольствием вспоминал свои прошлые приключения, а чем дальше заходил праздник, тем более явным и пылким становился его восторг от нового союза. В конце концов Освободитель признается, что гедонистический угар его двора слабеет, и он подумывает о новых крайностях, к которым можно стремиться. Вторжение в ненавистный Империум могло бы развлечь его и принесло бы доселе невиданные ощущения.

КОНЦОВКА 3: БЕЙ ПЕРВЫМ!

Если еретики выказали столь безумную степень развращённости, что прошли пять или все шесть испытаний, это станет для них проблемой. Псевданор не может позволить столь могущественным декадентам набрать силу, и осознаёт, что должен немедленно расправиться с ними. Тем не менее, у еретиков будет возможность одолеть Псевданора, тем самым стяжав огромную власть и тёмную славу. Зачитайте или перескажите следующее:

– Ваше пребывание стало для меня нежеланным опытом, – мурлычет Освободитель. – Я боюсь, что не могу позволить ему продолжаться.

Придворные начинают сбрасывать свои роскошные одеяния, под которыми оказываются оружие и броня. Освободитель наклоняется в вашу сторону.

– Вам стоит знать, что Повелитель тёмных наслаждений – ревнивый хозяин…»

Освободитель приказывает пиратам напасть на еретиков. Если игроки не ждали предательства, в начале боя их персонажи будут Ошеломлены. На еретиков бросается орда пиратского сброда (см. стр. 150) численностью 30, а потом – орда придворных Освободителя (стр. 150). Освободитель присоединиться к битве через один раунд после придворных (он не смог отказать себе в удовольствии понаблюдать, как другие умирают за него) и понесётся на еретиков, представляя для них главную опасность. Забудьте о числах – мастер может сам решить, сколько пиратов сразиться с персонажами в тронном зале, но помните, что эта финальная битва должна быть серьёзным испытанием для героев.

СМЕРТЬ ОСВОБОДИТЕЛЯ

Если Псевданор Освободитель будет убит во ходе кульминации этого приключения, еретики могут подумать, что одержали великую победу и обретут великую награду. На деле всё далеко не так. Аллод пиратского князя был скреплён его могучей волей и жаждой новой добычи, но теперь нет ни того, ни другого. Все земли Псевданора скатятся в анархию и разруху, ибо ожесточённое соперничество его вассалов, прежде сдерживаемое службой сеньору, теперь даёт себе волю. Самые развращённые его прихвостни устремятся захватить власть, а остальные погибнут в оргии насилия или потеряют голову и сбегут из бурлящего котла жестокости, в которые превратился аллод.

Более того – власть Освободителя над своими землями была так велика и так буквальна, что с его гибелью астероидные острова начинают дрейфовать друг от друга, движимые невидимыми волнами Вопящего вихря, а мосты, соединяющие их – рассыпаться во прах. Изящный хрустальный купол дворца разбивается, а шпили превращаются в груды осколков.

У пойманных в такую ловушку еретиков не будет иного выхода, кроме как пробиваться с боем, но даже в ходе такого спешного отступления, у них должна быть возможность поживиться трофеями. Например, они могут успеть побывать в одной из сокровищниц Освободителя или захватить группу рабов или просто вырвать самоцветы из жуткого трона, перед тем как бежать. Также еретики могут попытаться соблазнить или убедить придворных поддержать их (особенно если в ходе приключения им уже доводилось применять Соблазнение), но их проверки получат штраф -20 в силу того, что всё вокруг рушится и погибает.

Последствия

В зависимости от подвигов еретиков и заслуженной ими концовки, аллод Освободителя может стать для них надёжным союзником на пути к могуществу, горьким воспоминанием или оставленным позади пепелищем.

Кроме очков Опыта, которые мастер может присудить, пользуясь абстрактным или детальным методом (см. стр. 266 «Основной книги правил»), приключение предлагает и иные награды, зависящие от того, что еретики делали в астероидном царстве Освободителя.

Если еретики сумели заключить с Псевданором союз, каждый получает талант Связи (Пираты Изорванной спирали). Мастеру стоит учитывать, что в грядущих приключения еретики смогут призывать новых друзей на помощь, но им стоит помнить, что помощь не даётся даром. Если мастер того пожелает, он может позволить персонажам пользоваться кораблями Псевданора для того, чтобы путешествовать с мира на мир или спасаться из безвыходных ситуаций – это требует **серьёзной (+0) проверки Тёмной славы**. Помните, что впустую растрачивать благосклонность такого союзника как Псевданор очень глупо – это может резко изменить вашу судьбу.

Если еретики не сумели постичь Шести наслаждений Слаанеш и были посрамлены, они получают талант Враг (Пираты Изорванной спирали) – это отражает осмеяние, которому их подверг Псевданор и отвращение или насмешливое равнодушие, с которыми к ним отныне будут относиться другие пираты. Каждый еретик должен пройти **серьёзную (+0) проверку Тёмной славы**. В случае провала он получает столько очков Порчи, сколько степеней провала набрал – это отражает его неудачу перед Губительными силами.

Если же приключение завершилось тем, что владения Освободителя были разрушены, а их хозяин – убит, слово о деяниях еретиков разнесётся по всему Вихрю. Когда персонажи в будущем будут встречать пиратов Вопящего вихря, мастер будет бросать 1к10. На 1-3 окажется, что корсары слышали о произошедшем и одобряют действия еретиков, что позволяет последним наслаждаться бонусом +20 к социальным проверкам. Если выпадет 4-7, НИП будут равнодушны. Если же выпадет 8-10, пираты сочтут персонажей опасными, что наложит штраф -20 на социальные проверки при взаимодействии с ними. Так или иначе, бойня во владениях Псевданора порадует Губительные силы и принесёт 1к10 единиц Тёмной славы каждому еретику.

Профили НИП

Ниже приведены профили важны НИП и противников, фигурирующих в «На грани». Мастер может добавлять НИП в зависимости от желаемой длины приключения.

Пиратский князь Псевданор Освободитель

Подробнее пиратский князь Псевданор Освободитель описан на стр. 134.

Пиратский князь Псевданор (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
65	62	65	45	51	50	58	53	60	80

Скорость передвижения: 5/10/15/30
Количество ран: 75
Броня: корпус 4, руки 4, ноги 4
Общий БВ: 4
Умения: Атлетика (Сил)+20, Бдительность (Вос)+20, Дознание (Общ)+10, Допрос (СВ)+10, Запретные знание (Пираты) (Инт)+20, Запугивание (Сил)+10, Командование (Общ)+20, Коммерция (Инт)+20, Навигация (Звёздная) (Инт), Обаяние (Общ)+20, Обман (Общ)+20, Обыденное знание (Вопящий вихрь) (Инт)+20, Обыденное знание (Имперский Флот) (Инт), Парирование (ББ)+10, Проницательность (Вос)+10, Уклонение (Лов)+20, Управление (Пустотные корабли) (Инт)+10.
Таланты: Амбидекстрия, Аура власти, Бесстрашие, Вихрь смерти, Всё видавший, Заразительная отвага, Контратака, Кошачье приземление, Мастер рукопашной, Мгновенная реакция, Молниеносные рефлексы, Нечестивая преданность, Обострённые чувства, Подскок, Предатель, Презрение к слабакам, Разоружение.
Броня: ячеистый капитанский плащ.
Оружие: силовой обдирной клинок (холодное, 1к10+11 Р, ББ 3, Бритвенной остроты, Сбалансированное, Силовое поле), уникальная ручная пушка (пистолет, 35 м., О/-/-, 1к10+5 У, ББ 2, Маг 6, Перезарядка 1).
Снаряжение: красивая, но засаленная одежда и множество безвкусных, но очень дорогих вещиц, два магазина патронов «ампутатор», два магазина шипастых патронов, два магазина бронебойных пуль.
Трон плоти: трон Освободителя – это не просто претенциозное кресло. Существа, что были принесены в жертву для его создания, всё ещё живы и вынуждены служить своему развратному господину. Души и искалеченные тела этих несчастных защищают Освободителя – их жизненная энергия укрывает его даже от самых страшных ударов. У Освободителя есть тридцать дополнительных ран (сверх тех, что указаны в профиле), которые ему приносит богохульная и загадочная мощь Трона плоти. Если Псевданор находится в тронном зале, все атаки сперва снимают эти тридцать ран. Кроме того, вторичные эффекты (оглушение, отравление) ран, что пришлись на запас ран трона, игнорируются. Когда раны у трона закончатся, атаки начнут рассчитываться как обычно.

Плук Алчный

Подробно Плук описан на стр. 135.

Плук (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
25	25	25	37	26	42	26	20	18	30

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 12
Броня: нет
Общий БВ: 3
Умения: Дознание (Инт)+20, Коммерция (Общ)+20, Проницательность (Вос)+20.
Оружие: Плук носит с собой нечто, похожее на простое устройство связи, но на деле являющееся обрекающей сиреной (лёгкое, 30 м., О/-/, 1к10+12 Э, ББ 9, Маг -, Перезарядка -, Распыляющее).
Снаряжение: церемониальная мантия, перья, множество свитков и учётных книг.

Креос Прожорливый

Подробно Креос описан на стр. 135.

Креос (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
12	14	22	10 52	09	32	30	20	18	32

Скорость передвижения: 1/2/3/4
Количество ран: 22
Броня: всё по 3
Общий БВ: 10
Умения: Обострённые чувства (Вкус), Сопротивляемость (Токсины)
Особенности: Коренастое, Природная броня (Жир) (3), Сверхъестественная Выносливость (+5).
Оружие: все безоружные атаки Креоса имеют свойство Отравленное (2), благодаря слизи и ядам, которыми сочится его тело.
Снаряжение: засаленная салфетка, множество кусочков еды, спрятанных в складках жира на чёрный день.

СИВИА ЧУВСТВЕННАЯ

Подробно Сивиа описана на стр. 136.

Сивиа (Элита)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
18	22	30 (9)	30 (6)	33 (9)	32	34	38	71	35

Скорость передвижения: 9/18/27/54
Количество ран: 12
Броня: нет
Общий БВ: 6
Умения: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Бдительность (Вос)+10, Командование (Общ)+20, Обаяние (Общ)+20, Обман (Общ)+20.
Таланты: Заразительная отвага, Ледяное сердце, Обострённые чувства (Осязание).
Особенности: Сверхъестественная Выносливость (+3), Сверхъестественная Ловкость (+6), Сверхъестественная Сила (+6).
Оружие: ногти Сивии покрыты галлюциногенным (3) ядом.
Снаряжение: огромное количество бесценных украшений по всему телу.

ФЕТОНИ ГОРДЕЛИВЫЙ

Подробно Фетони описан на стр. 136.

Фетони (Элита)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
42	38	30	28	28	31	28	26	19	26

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 15
Броня: нет
Общий БВ: 2
Умения: Бдительность (Вос)+10, Парирование (ББ)+10, Уклонение (Лов)+10.
Таланты: Кулачный боец, Нокдаун.
Оружие: Фетони носит с собой нечто, выглядящее как исключительно церемониальный меч, чья корзинчатая гарда покрыта золотом и украшена множеством изящных знаков. Клинок же – настоящий силовой, выкованный для него давно мёртвым колдуном. Он считается обдирным клинком (холодное, 1к10+8 Р, ББ 3, Бритвенной остроты, Сбалансированное).
Снаряжение: (неизвестная) парадная форма, на которой развешано множество неповторимых и пугающих медалей.

ТИМАРХ ВЛАСТОЛЮБИВЫЙ

Подробно Тимарх описан на стр. 136.

Тимарх (Элита)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
28	31	23	36	28	34	29	60	29	27

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 10
Броня: нет
Общий БВ: 3
Умения: Допрос (СВ)+20, Запугивание (СВ)+20, Командование (Общ)+20, Обман (Общ)+20, Проницательность (Вос).
Таланты: На крыльях гнева, Презрение к слабакам.
Оружие: Тимарх тайно носит при себе электрохлыст (холодное, 1к10+4 У, ББ 0, Гибкое, Шоковое)
Снаряжение: роскошные и сверкающие одеяния из золота.

ПРАЗДНАЯ СОМНИ

Подробно Сомни описана на стр. 136.

Сомни (Элита)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
10	10	12	13	20	38	17	51	49	28

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 8
Броня: нет
Общий БВ: 1
Умения: нет.
Таланты: Чуткий сон.
Особенности: Сопротивляемость (Токсины).
Оружие: аксонская бритва (холодное, 1к5+1 Р, ББ 4, Калечащее [5], Бритвенной остроты).
Снаряжение: нет.

Придворный Освободителя

В залах Освободителя и других частях его владений толпится множество придворных. Если мастеру понадобятся их профили этих мелких подручных и подпевал, он может использовать профиль адепта Администратума со стр. 367 «**Основной книги правил**». Они облачены в потрёпанные одеяния, покрытые множеством неизвестных и необычных субстанций, а также украшенные перьями, иглами, горящими головнями и другими атрибутами боли и наслаждения.

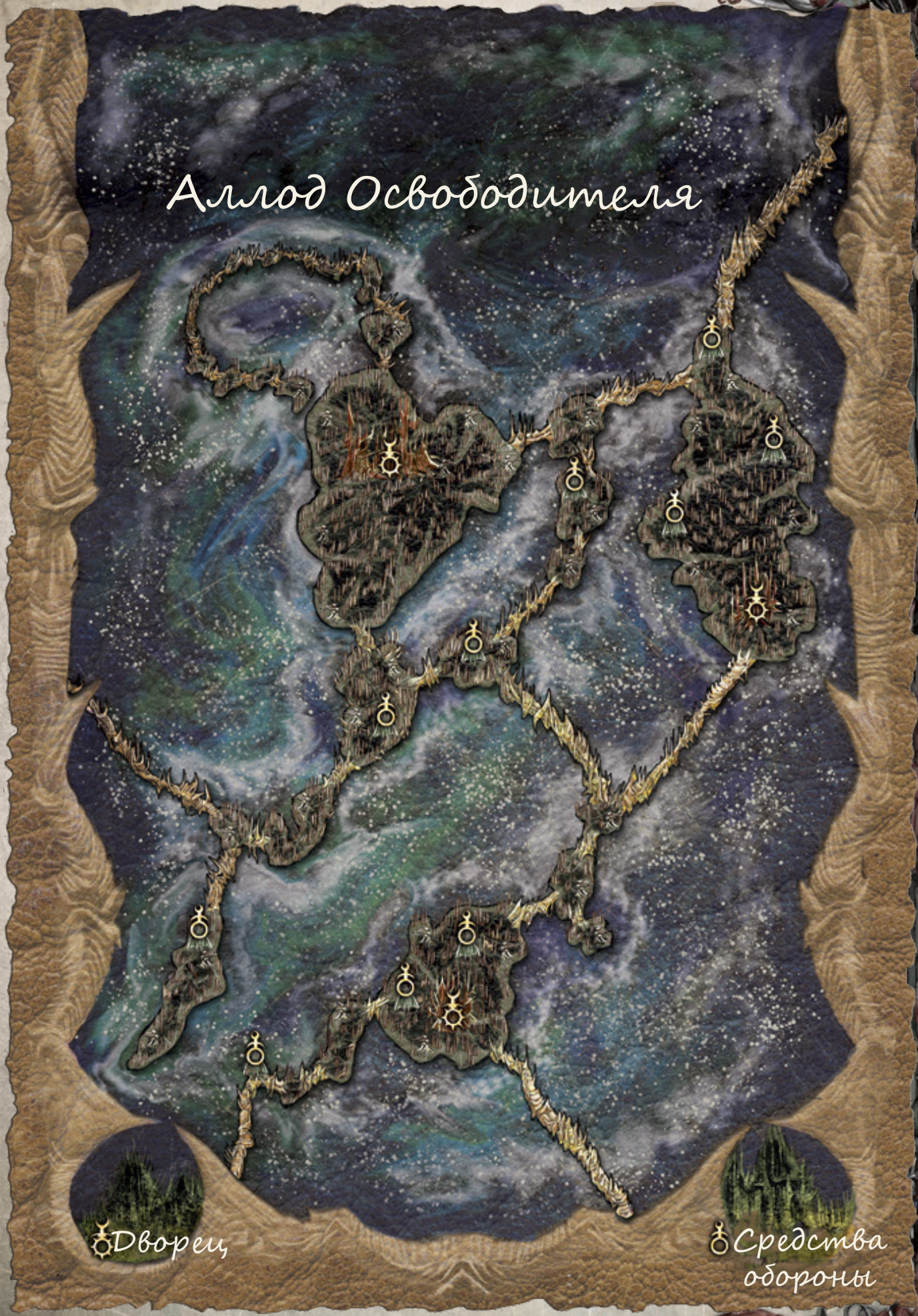
Пиратский сброд Освободителя

Этот профиль может использовать любой отброс, что служит в экипажах судов Псевданора. Такие люди наслаждаются кровопролитием не меньше, чем добычей трофеев, и с равной вероятностью могут встретиться еретикам как пьяными и бесчувственными, так и трезвыми и готовыми сражаться. Как и в случае с придворными, пиратский сброд представляет опасность лишь в больших количествах, так что мастер может создать из них Орду подходящей численности.

Пиратский сброд (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
28	24	28	31	27	22	31	24	22	–

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 9
Броня: флак-жилет (корпус 3)
Общий БВ: 3
Умения: нет.
Особенности: Орда (по обстоятельствам).
Оружие: автостаб (пистолет; 30 м.; 1к10+3 У; ББ 0, О/3/–, Маг 9, Полн) или обрез (лёгкое; 20 м; О/– /–; 1к10+4 У, ББ 0; Маг 6; Полн; Разлёт, Ненадёжное), цепной меч (холодное; 1к10+4 Р; ББ 2; Разрывающее, Сбалансированное).
Снаряжение: два запасных магазина, скверный скафандр, разнообразные инструменты.


Аллод Освободителя
Дворец
Средства обороны

Black Crusade™

The Tome of Excess™

Прими свои желания и отдайся ощущениям!

Слаанеш – бог удовольствий и излишеств. Легионам своих развратных последователей он предлагает безграничное блаженство страстей и неутолимых аппетитов.

Эта книга предлагает читателю четыре новых архетипа, злобное оружие, подобострастных слуг, новые демонические машины и многое другое, что можно встретить в ненасытных ордах Тёмного князя.

Расширенные правила взаимодействия и социальных конфликтов позволят персонажам любой приверженности покорять врагов, не вступая в открытый бой, а новые ритуалы и способы применения Тёмной славы дадут возможность проклинать и подавлять противников.

К вашим услугам новые секреты Вопящего вихря: демонические машины Раскаяния, ксеностражи Запретного портала, смертоносные джунгли Малигнии и многое другое. Еретики могут стать пиратскими князьями Изорванной спирали или использовать их в своём чёрном крестовом походе.

Обнажи свой клинок и пусть ничто не помешает твоему стремлению к излишествам!

Для использования этой книги необходимо украсть экземпляр **«Основной книги правил Black Crusade»**.

Только для аудитории старше 14 лет.

9 781616 616618 53995